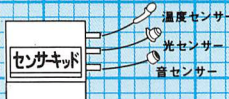
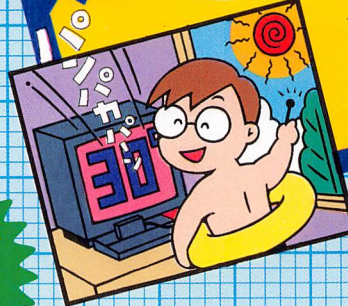
昭和63年9月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第9号(通巻18号)昭和62年9月11日第三郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●特別付録
《迷える勇者に贈る イースの本》
イースII冒険ガイド
●NEW
王家の谷 エルギーザの封印
クリムゾン
第4のユニット2
ミュール
マグナム危機一髪
激走ニャンクル
ボールブレイザー
アクロジェット
お嬢様くらぶ
●LIST
ゲームプログラム10本
●㊙情報満載
〈激ペナ大会・全国版ニュースNo.2〉
増ページ
ゲーム十字軍
●ATTACK
R-TYPE
ザ・リターン・オブ・イシター
1988
SEPTEMBER
390YEN
09

SONY
センサ
何してあそぼ?
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての〝センサー体験〟へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキッド
温度センサー
光センサー
音センサー
センサーキッドくん
ドクターDの解説書付属
新発売
センサーキッド
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA
センサーキッドと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。
●〈温度センサー〉
の体験画面。センサー
の先っちょを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし。
応用作品例①
真夏日(気温30°以上の日)感知機
まずモニター画面上に、「センサーキッド」
に組みこまれたグラフ画面を呼び出す。
グラフ上30°Cになったら、画面に数
字が出るようにプログラムして
おく。あとは、温度センサーを
窓にセットするだけ。「30°に
なったらプールに行って
もよい」という約束を
お母さんと交わし
ておこう。
HiT BiT MSX2
MSX周辺機器製作マニュアル
(仮題)電波新聞社より近刊
センサーキッド応用例他を満載!

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

オヤジが舌をまいた。本格派MSX2ワープロソフト新発売!!

MSX2のワープロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。*

＊MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長 ●**高速変換**：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●**ユーザー辞書・外字機能**：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●**文字修飾**：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●**罫線**：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●**データ互換**：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●**RAMディスク機能**：RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX2専用、MEGA ROM 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます

MEGA ROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

MSX2、The WORDは、㈱アスキーの商標です
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です
一太郎は、㈱ジャストシステムの商標です

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします 登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください ●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

MSX・FAN 1988 9月号 SEPTEMBER CONTENTS

☎03-431-1627
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

MSX MUSIC対応のソフトには♪(MSX MUSICマーク)を付けてあります。

FAN ATTACK

ついに見えてきた！ R-TYPE

R-TYPE

アールタイプ

アイレム
☎06-535-4888
9月発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価　格	7,300円

サンプル版でプレイした感じをありのままに伝えたい。攻略シーンの動きをビデオのようにわかりやすくしたい。だから、9分割マルチ画面と、マップの上を走るカタカナBGMという新技術を開発したのだ。

STAGE-1

いちばん長い、腕だめしステージ

自機、R-9の行く手にはじめに現れるのは、上下に揺れながら迫る戦闘機群。ひたすら連射すれば倒せるザコだ。

戦闘機をかわして、反物質エネルギーをさまざまなエネルギーに増幅できる生命体「フォース」を味方にすると、R-9よろしく波動砲を撃つ敵「スキャント」が出てきた。こいつはかたい。波動砲を使ってやっと破壊。と思いきや「キャンサー」が群れをなして狭くなった進路の先で待ちかまえている。フォースを利用しつつ、連射でけちらせ。

ステージ1の中盤、反時計まわりに回転しつづける輪のような敵「ゴンドラン」登場。なわとびに入るような感じでタイミングをとり、ただひとつの切れ目に入っていく。輪の中でどんどん攻撃して、入ったときと同じくなわとびの要領で脱出した。そこへ突然、迎撃ミサイルが迫る。モビルスーツのような敵「タブロック」の攻撃だ。このミサイルはへたによけるより撃ちまくったほうが得策。装備が充実していれば十分戦える。3体のタブロックのあと、前方に巨大なエイリアン「ドブケラドプス」の触手のようなシッポがうごめく。腹の顔めがけて反射レーザーで攻撃しまくれ！

BGM ジャーンジャーンジャラランーテテッテテッテテッテテッテッテジャーンダラリラジャジャッジャジャッジャジャッジャジャッジャーン〜チャッチャッチャッ

→スタート

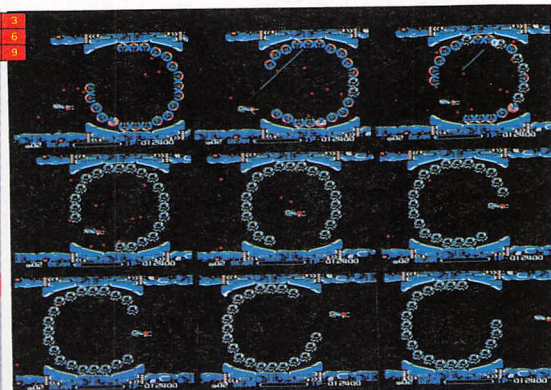
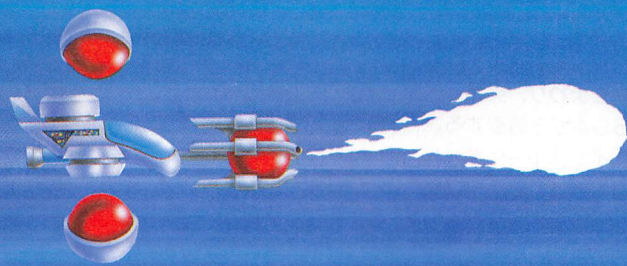
キャンサー

狭くなった進路の先に群れをなしている。自機の高さに合わせるように移動。あまり強くはないが、数が多いのでやっかい。

↑緑色のロボットがスキャント。その先に待ち受けているのがキャンサー群。せまくなった進路に注意して、連射で倒せ

ゴンドラン

はじめ左下にある違う形をした部分が弱点で、そこを撃てば倒せる。右の9分割マルチ画面で通り抜けるタイミングなどを見てほしい。MSX版のゴンドランは動きが速いので、スピードアップしてないとつらい。

↑ゴンドランの輪のなかへ

↑写真は左上の四角の番号順に見る。時間を追って進んでいるのだ

波動砲とレーザーを使いわければ楽勝!!

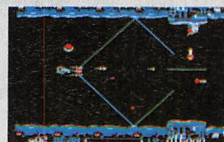
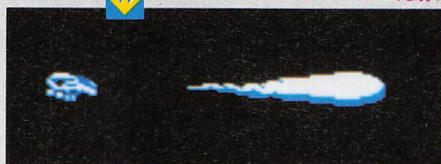
『R-TYPE』のRはRay(レイ:光線)の頭文字。だからこそ、フォースを付けたR-9がユニットを取ると、そのときに装着されるLaser(Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation:強力な光を出すための装置)からいろいろな光線が発射できるわけだ。これこそ『R-TYPE』でしか味わえないノリで、連射で敵をやっつけていくときの快感がなんともいえない。

光線とはイメージが違うが、波動砲のおもしろさというのも他のゲームと一線を画している。いつもは単発で使ってしまうエネルギーをためにため、一撃必殺の巨大なエネルギーの塊を敵に向かって放つ、その豪快さがたまらない。

ふつうのエネルギー砲と波動砲、そして3種類のレーザーという5種類の武器を使いわけて一気にステージ8まで攻略しよう。

波動砲

←波動砲を撃つときは十分にエネルギーをためて

↓エネルギーがたまったところでブンッと発射!

反射レーザー 障害物にあたると反射する。前と斜め前2方向の3方向に同時に撃てる

対空レーザー 赤と青の光線が交差しながら進んでいく。もっとも威力のあるレーザー

対地レーザー 撃つと上下に飛び地面をはうようにして進み、地上の敵を倒してくれる

ラリラチャッチャッチャッタラリラチャッチャッ チャッタラリラチャッチャッチャッ〜ジャンジャンジャジャンジャジャンジャンジャジャラーラジャンジャンジャジャン……

BOSS ドブケラドプス

ステージ1のボスキャラ。触手のように動くシッポが気色悪い。弱点は全身が画面におさまってから腹の部分に出てくる顔。ここに波動砲かフォースを撃ちこめば倒せる。ただし、敵も顔の部分から攻撃してくるので、十分注意しないと倒すまえにやられてしまう。ぐずぐずしていると向かってくるので速攻あるのみ!!

■弱点は腹の顔

※画面は開発中のもの(MSX2)です。©アイレム

STAGE-2

グロテスクに美しいステージ

ごちゃっとしたグロテスクな景色が目前に広がった。その瞬間、火の玉のような敵「ウッキー」がはるか前方からものすごいスピードで飛んでくる。油断は禁物だ。続いてクラゲのような「ゾイド」とその噴出口がわりの「バルドル」が迫る。バルドルを先にねらえば進みやすい。

ステージ2も中盤にさしかかると、ゴキブリのような「ガウバー」が上下に飛びかう。後ろにまわりこみ、つぎつぎ破壊していくのだ。ガウバーを破壊して進むと、「インスルー」が出現した。インスルーはぐねぐねと動きまわり、突然、玉をまきちらしながら破裂する。要注意だ。インスルーに巻かれるように右へと進むと、BGMが変わり、2面のボス、「ゴマンダー」が姿を現した。インスルーがゴマンダーの体のまわりに見える4本の管を出たり入ったりしているなか、ゴマンダーとの戦闘がはじまった。

ガウバー

上下から速いスピードで、R-9に迫る。グロテスクな形と配色が背景になじんでしまい、とても見えにくい敵だ。後ろにまわりこむタイミングをつかめば続けざまに倒せる

インスルー

体を破裂させながら画面中を飛びかうヘビのような敵。体が一部分ずつ破裂して破片を飛び散らせる。破片をよけるのはたいへんなので、破裂するまえに体を残骸にしてしまおう。ただし、体は残骸になってもインスルー自体は不死身。倒せない！

まるでゴキブリみたいにシャカシャカっと出てくるガウバー。ややまわりこんで撃ちまくれば楽勝！

BGM ハリラリラリラリティラララーハリラリラリラリティラララージャジャジャジャジャジャジャーン〜ポワーポワータタージャジャツツジャジャツツギュルルポワーポ

スタート

STAGE-3

マップにならないボスキャラだけのステージ

岩肌の地面が続き、さらに進むと、目の前には1画面にはとうてい入り切らない大きさの戦艦が立ちはだかった。表面にはいくつもの砲台が装備されている。巨大戦艦は不気味に、そしてゆっくりと姿を現す。

BOSS 巨大戦艦

■弱点はくぼみ

巨大戦艦の弱点は中央上部のくぼんだところ。ここをねらうには、いったん戦艦の下に入りこみ、後ろから上へ抜け、そして中央のくぼみのところまでもどらなければならない。そのときは、フォースをR-9の後ろに付け換えておくのがコツ。これで、バリア代わりにもなる。

BGM バーブーブーバーバーブーブーバーバーブーバーブーバブブブブブブブ……

少しずつゆっくりと巨大戦艦の下に入りこんでいく。中央の下にはジェット噴射があるので気をつけて、ひとつずつ破壊しながら進むのがいい。あせりは禁物

BOSS ゴマンダー

弱点はまばたきする目

ステージ2のボスキャラ、ゴマンダー。こいつ自身はなにも攻撃してはこないが、まわりにぐねぐね動くインスルーをはべらせている。弱点は中央上部のまばたきする目のような部分。インスルーをかいくぐってそこをねらうのだ。インスルーは外側に見える4本の管を出たり入ったりしながら、体を破裂させて攻撃してくる。インスルーの動きのパターンを読んで安全な場所を探し(ゴマンダーの目のわきあたり)、そこに待機してゴマンダーを攻撃するチャンスを待つのだ。

パワータタターンジャジャツツジャジャツツ〜ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジャジャラーラ……

⬅⬇ちょうど巨大戦艦の後ろのあたりまで来たら、フォースをいったん離して後ろに付け換えよう。ここで換えたら一気に攻めることも可能になる。上部中央までまわりこめ

MSXでやったときとMSX2では画面が違う

『R-TYPE』は、カートリッジをMSXに差しているか、MSX 2に差しているかで画面のようすがすこし違ってくる。

キャラクタの形はそう変わらないのだが、色はずいぶん違う。MSX 2のほうが多くの中間色が使われていて、ややキレイに見えるかなという感じだ。下の写真では2面の背景と敵キャラを比べているけど、MSXの赤い部分がMSX 2では茶色ぽい色になっているのがわかるかな? この程度の違いというわけ。

また、MSXとMSX 2では画面(スプライト)の表示能力に違いがあるため、MSX、MSX 2の両方でプレイした感じでは、MSXのほうがやや自機などのスプライトで表示されているキャラがチラつく。ゲームにはたいして影響がない程度だけどね。

MSX ⬇画面の感じが少しだけ変わる

たとえばここ

MSX と MSX2

こんなところも

MSX と MSX2

➡ステージ2のガウバー。MSXとMSX 2では部分的に色が違っている。ここでは、ガウバーの横腹がMSX 2で見ると茶色になっていたりする

STAGE-4

メカ細胞のつぶつぶが迫ってくる

ステージ4のスタートと同時に、緑のメカ細胞を出しながら「スカルトロン」が2機、R-9の前を交差していく。このステージでは、つぎからつぎへと前方をスカルトロンが横切り、そいつの出すメカ細胞で進路がふさがれてしまう。レーザーを撃ち続けて進路を確保しなければならない。しかも、敵はメカ細胞の間をぬっていたるところから攻撃してくる。スカルトロンの攻撃がやっと終わったかに見えたとき、ふたたびメカ細胞が目前に壁となって立ちはだかる。上下に蛇行して敵の攻撃をかわしながらメカ細胞の壁を抜けると、ステージ4のボス、「コンバイラ」との戦いだ。

R-9の左側から出現したコンバイラは、画面右までまわりこむと、突然3体に分離して襲いかかってくるのだった。

スカルトロン

蛇行しながら飛び、通った跡にメカ細胞を残していく。画面をメカ細胞でいっぱいにされないうちに倒しておこう。

メカ細胞

ステージ4の最後の部分に立ちはだかる障害物。ここの細胞の中には敵が待ち受けていたりするので慎重に進もう。

↑メカ細胞のつぶつぶでできた壁を破壊して進路をつくる。このなかに敵が隠れていることもあるので要注意

BGM ブウーパプーパーパプープーパーパープー～ティリララティリララティリララティリララティーティーター～ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジ

➡スタート

STAGE-5

ヘビのようなムーラに注意

ステージ5は異次元の洞窟。ヘビのような、昆虫のような「ムーラ」が上下から現れては好き勝手に飛びまわる。ムーラの弱点は頭だ。頭を撃つと全身バラバラに飛び散るのだ。ただし、この破片にぶつかってもいけない。ムーラの連続と、ぴったりと追いかけてくる「バスーア」の攻撃は、洞窟内ではかなりきつい。そして、その先では、「ジータ」の激しい攻撃が待ち受けているのだ。強力なジータのレーザーをかわしていくと、ボスキャラ、緑の苔に包まれた「ベルメイト」が姿を現した。

ムーラ

頭を撃つとバラバラに砕ける。へたに真ん中を撃つと半分になり、結局は2匹になって逆に不利。破片にあたってもやられるので、撃つときは十分に距離をおこう。

BGM ターンタ

➡スタート

↑飛んできたムーラの頭を撃ち抜く。全身バラバラになって無残に飛び散るムーラ。この破片にあたってもいけないのだ

STAGE-6

ボスキャラのいないステージ

まず、「ドップ」がビュンビュン飛びかうほんのすきをぬって突き進む。できれば、ドップを倒しながら進めればいいのだけど、はじめにタイミングが合わないとちょっと難しい。上下から現れR-9のまわりをグルグルまわるドップを、多少の攻撃はしても、ほとんど指をくわえて見ている状況。敵を倒す余裕もなく、上下左右に必死によけていくしか方法がないのだ。そして、このステージだけはボスがいない。最後も、画面が止まりドップと戦うのだ。

ドップ(パターン1)

このステージは最初から最後までほぼドップのみ。ドップは移

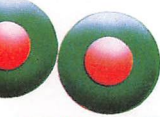
BGM チャンチャラララランチャララララーンラーンチャンチャラララランチャララララーンラーンジャージャジャッジャジャージャジャッジャジャッジャジャッジャ

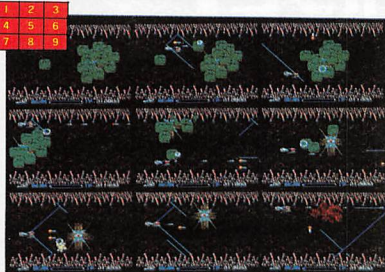
➡スタート

画面の上下左右どこからでも飛んできて、メカ細胞で前方をふさいでいく。つねに8方向に注意をはらっていよう

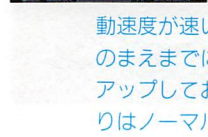
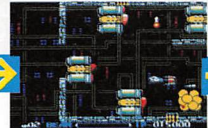
BOSS コンバイラ

■弱点は緑色の目

3体に分離して攻撃してくるボス。弱点は3体それぞれにある、緑色の目のような部分。分離したときにうまくねらうのが正解。コンバイラは上下左右に動くので、逃げ方も工夫しないとスミに追い詰められてしまう。コンバイラの右側にいるとレーザーで攻撃してくるので、なるべく右の真横には並ばないようにしよう。それほどきつい敵ではないはずだ。

ャジャラーラ……

ーンタンタンターンターンタンタンタラリラリロリロタラリラリロリロデデデデデデーンデーデデデデデデーン～ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジャ……

BOSS ベルメイト

■弱点は中央の赤い部分

緑の苔に包まれたベルメイト。弱点は苔に隠された本体中央の赤い部分。こいつは苔を飛ばして攻撃してくるので、最初は敵をねらわなくてもいいから、ひたすら撃ちながらよけることに専念してチャンスがくるのをガマン強く待とう。

つぎからつぎへとドップが出てくる。こいつらをかわすのだ

動速度が速いので、ステージ6のまえまでにかならずスピードアップしておきたい。というよりはノーマルのスピードではよけることすら難しいのだ。はじめに出てくるやつは1列に流れていく感じなので慎重に進めば抜ける進路はいくつかある。

ドップ(パターン2)

ステージ6のボスキャラの代わりのドップ。最後の部分ではスクロールが止まり、ドップがつぎからつぎへと現れる。逃げるようにして耐えながら撃ち続けるしかないだろう。ここでのドップの動きにはパターンがあるので、そのパターンを覚えればKOできる。L字の壁のすぐ下は安全だぞ。

ャッジャッジャジャッ～ターンタラリラーターン タラリラーターラータララリララ……

STAGE-7

前半に出てきたキャラが再登場

ステージ7がはじまった瞬間、いままでに出てきた敵がひとかたまりになってR-9に襲いかかる。ステージ7まで来ると、さすがに進路も狭くなってきてそうそう自由には動けない。ただ、装備は整っているので、撃って撃って撃ちまくるという感じで切り抜けられる。

突然、重く静かに後ろからなにかが迫る。R-9の4～6倍はあるかと思われる大きさの動く障害物、「ボルド」だ。うまく下にまわりこんで無事に破壊できた。ボルドは攻撃はしてこない。ただ、大きくてとてもかたい障害物なのだ。

上下から飛び出ている壁が、R-9の進路に立ちはだかる。敵の攻撃をかわしながら、上下に蛇行をくり返しながら進まなければならない。パッと進路がひらけたと思うと、ステージ7のラスト「ゴミだめ」に着いた。ここにはステージ1でも出てきたスキャントがいる。やはり波動砲を撃ってくるが、軽く撃破。そして、いよいよボスキャラ「ブロンク」のおでましだ。ブロンクが現れると同時に上から敵のガラクタが落ちてくる。これをよけつつ戦うのだ。

↑ステージ1あたりに出てきたキャラクタがこのステージにもけっこういる

ボルド

移動する障害物。あまりにもさりげなく、後ろから現れる。うかつに後ろにさがっていると知らずにやられてしまうかもしれない。ステージ7はわりと進路

BGM タラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリロタラトラタラリラリロタラ

スタート

このマップは開発中のもの

STAGE-8

いよいよラスト、大ボス「バイト」を倒せ

いよいよ最終ステージ。上下から飛んでくる「ミックン」を倒しながら突き進む。ミックンはそんなに強くない。上下によっていて、出会いがしらにぶつかるようなことさえなければまずやられない。しばらく進むと風車のようなかっこうをした「ウィン」が現れてグルグルまわりだした。複雑に、しかも速く動くので、うまくよけないとぶつけられてしまう。

必死の思いでウィンの攻撃から逃れると、大ボス「バイト」との戦いになる。バイトの前にある防御壁のようなものが開いた瞬間、その中へフォースを撃ち出して攻撃した。

ミックンとウィン

やたらと飛んでくるミックン。じつはかなり弱い。ウィンはいくら撃っても倒せない不死身の敵キャラなので、それこそ逃げるしかない。

弱点は防御壁の内部

BOSS バイト

いよいよ最後の最後のボスキャラ。弱点は防御壁のようなものの内側。防御壁が一瞬でも開いたときにフォースを飛ばして撃ちまくるのだ。ただし、不死身の敵キャラ、ウィンを出して攻撃してくるから気をつけよう。こいつを倒せば終わりだ。つい感動のエンディングへと場面は移っていくのだ。

↑ステージ8の最初は上下から来るミックンとの戦いだ。ウィンも出てくると戦いはいっそう激しくなっていく

BGM ジャンジャンジャンジャンジャンジャンジャンジャンダンダンダンダンダンダンダンダンジャンジャンジャンジャンジャンジャンジャンジャン……

スタート

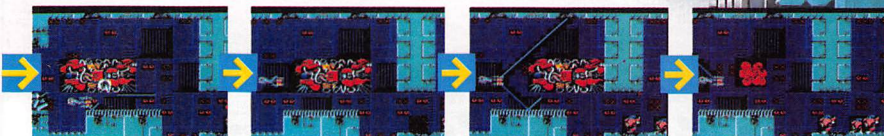
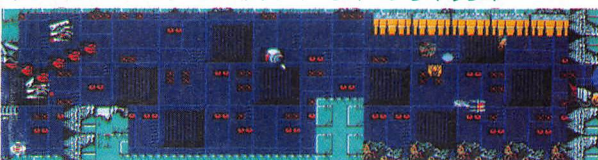
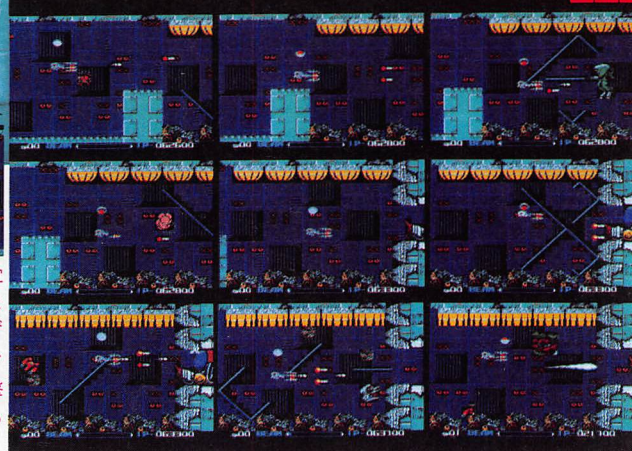
このマップは開発中のもの

↑ボルドはR-9の何倍もデカい。突然、後ろからやってくるのだ。油断はできないぞ

■弱点は青く光る部分

BOSS ブロンク

ステージ7のボスキャラは「ゴミだめ」のなかにいる。ブロンク自身は、右側中央で顔を出したり引っこめたりしているやつだ。上の穴から落とされてくる大小さまざまなゴミをかわしながら、ブロンクをねらうのだ。弱点はちょこっと見えてる青く光る部分。出てきてはすぐに引っこんでしまうので、うまくねらって撃たなければならない。ゴミをよけながら、根気よくねらおう。

が狭いので、これだけでかい敵が出てくると、壁に突っこむなどのイージーミスもありがちなので注意しよう。また、こいつはとてもかたいので、倒せないときは無理せずあきらめよう。

ラタラリロリーンジャーンジャッジャージャーンジャッジャー……

↑ボルドの登場シーンの連続写真。突然後ろから出てきた感じはわかるかな。ちょっとずつずれてきているので、R-9をボルドの下にもぐりこませてから攻撃しまくれば、いくらかたくても倒せるはずだ

ポイントはフォースを前に飛ばす

↑前に付けておいたフォースをミサイルでも撃つかのように飛ばして中に入れる

R-TYPE最新情報

コンティニューは何回でもOK

MSX版の『R-TYPE』は、PCエンジン版などに使われたクレジット制は採用せずに、コンティニューは何度でもできるようになるそうだ。ゲームを遊ぶ側にしてみれば、そのほうがうれしいね。

2周目もしっかり入っている

じつは、開発当初MSX版は容量の問題で、いくつかアーケード版にあるものが削られるかもしれないという話があった。その中にMSX版は、2周目は削って、代わりに難易度を設定できるようにして2周目と同じような感覚を味わってもらおうという話があった。容量の問題で入らないのなら仕方ないとは思っていたのだが、MSX版にもなんとか2周目が入ることになったらしい。ここまでやったのだから、よりオリジナルにちかくなってほしいよね。1周目が終わっても、まだまだ2周目で楽しめるぞ。

エンディングはオリジナルのまま

発売前だがエンディングのことをいってしまおう。MSX版『R-TYPE』のエンディングもオリジナルと基本的には変わらないそうだ。R-9がたくさん飛んでくるシーンはとってもかっこいい。ぜひMSXでも見たいもの。

↑まだ見られないけど、このあとにエンディングが

FM音源で聞いてみたBGM

『R-TYPE』は松下から発売されているFMパックに対応していて、BGMは迫力あるFM音源で楽しめる。

今回プレイした『R-TYPE』のサンプルには、もうFM音源のデータが入っていて聞くことができた。MSX版を発売すると聞いてはじめて取材にいったときから、ぜひFM音源でと必死に頼んでいたかいがあったというもの。FM音源のBGMはすごいぜ。

ふつうは爆発音が入るとBGMが音飛びしてしまったりするが、FM音源ならまったくへいき。BGMに爆発音がかぶさって鳴る。ボスキャラのBGMはいっそう重々しく、ステージクリアのBGMはいっそう美しい音色になる。といった感じで効果抜群なのだ。

FAN·ATTACK

64もある魔法の呪文と127もある部屋を2か月にわけてバッチリ分析!!

もうすぐMSX 2版『ザ・リターン・オブ・イシター』が発売。そこで、カイの呪文の紹介と71ページからはドアのつながりなどデータで攻略。

THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシター
イシターの復活

ナムコ
☎03-756-7651
9月中旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

↑前作に引きつづき、ゲームの舞台となるドルアーガの塔。この中に127の部屋があり、モンスターがひしめきあっているのだ

迷路の塔から脱出するのだ

前作『ドルアーガの塔』のラストからこのゲームが始まるのはもう知っていると思う。黄金の騎士ギルが、助けた恋人のカイとドルアーガの塔を降りていくというわけだ。ただし、ドルアーガの塔は60階建てだったはずなのに、今回の塔は、迷路状に127も部屋（ルーム）がつながっていて脱出はとても困難だ。

各部屋にはドアとカギがあって、カギを拾ってドアを開け、つぎの部屋に行くというのがゲームの基本的な流れ。ドアやカギは8色にわけられていて同じ色のカギでないとドアを開けることはできない。このへんのドアどうしのつながりは、71ページに載せてあるので参考にね。

ギルもカイも、敵（モンスター）を倒すと成長していく。ギルは敵を倒すごとにバイタリティ（体力）が増えていき、カイはマジック・ポイントが上がり使える呪文の数が増えていく。全部そろうと呪文の数は64種類にもなるので、しっかりと特徴をつかんでおかないと、なにひとつ役に立たないうちにやられてしまう。部屋や、敵ごとに呪文を使いわけるのがポイントだ。というわけで、このあとに64種類すべての呪文を紹介しているのでしっかり見ておこう。

こんな部屋が127もある

➔各部屋は右のマップと同じで15画面ほどの広さだ。部屋数を考えるとゾーッとしてしまう

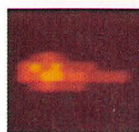
©ナムコ

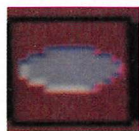
カイが使う64種類の呪文を総チェック!!

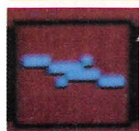
64種類もあると、よっぽど頭がよくないかぎり、ゲーム中に呪文をサッと選んだりはしてられない。そこで、いざというときのため、呪文の効果、その他もろもろを、まとめてみた。呪文は6分野ある。各分野ごとに効果の高そうな呪文をチェックしておこう。

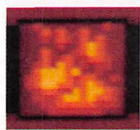
ATTACK(攻撃の呪文)

文字どおりモンスターを攻撃するときに使われる呪文。すべて画面になんらかの変化があるので、6つにわかれた呪文の中ではハデな魔法。最初から持っているのは、「フライング・ディスク」までで、最初のうちは「ファイヤー・ボール」で敵を倒してがまんするしかない。そのうちマジック・ポイントが上がれば少しずつ増えてくる。モンスターによっては呪文が効かないやつや、限られた呪文しか効かないやつもいるのでムダにならないように、使う相手や状況をよく考えて効果的に使おう。

Fire Ball ファイヤー・ボール
消費MP：0　有効時間：飛行中

火の玉を撃つ呪文。ゲームスタートから使えてマジック・ポイントも消費しない。バンパイヤ、スライムに有効

Flying Disk フライング・ディスク
消費MP：2　有効時間：飛行中

空を飛んで攻撃してくるバットにも有効な円盤を投げる呪文。威力はファイヤー・ボールの10倍。4連射可

Lightning Bolt ライトニング・ボルト
消費MP：4　有効時間：飛行中

飛行速度の速い電撃を撃つ呪文。ブルー・ナイトならこれ1発で倒せる。ファイヤー・ボールの23倍の威力

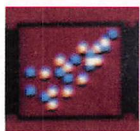
Fire Element ファイヤー・エレメント
消費MP：8　有効時間：飛行中、燃焼中

ファイヤー・ボールの50倍の威力を持つ炎を画面中に4個まで作れる呪文。飛距離も自由に変えられるのだ

Press プレス
消費MP：16　有効時間：一瞬

バンパイヤ、スライムの一部、バット、スネークなど画面上の敵を一気につぶす。楽に敵を倒せる便利な呪文

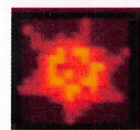
Spark スパーク
消費MP：32　有効時間：飛行中

ファイヤー・ボールの約150倍という威力の火花で攻撃する呪文。ウーズ類などに効果的。4発まで連射できる

Ice Breath アイス・ブレス
消費MP：32　有効時間：飛行中

下に向けて撃つ以外は敵を貫通する強力な呪文。少し離れて撃ったほうが威力が増す。ウーズやナイトに有効

Heat Body ヒート・ボディ
消費MP：64　有効時間：約4.5秒

ギルの経験値と体力を20減らすかわりに、ギルの体を熱く焼き、ほとんどの敵を体当たり一撃で倒す必殺の呪文

Fire Explosion ファイヤー・エクスプロージョン
消費MP：128　有効時間：飛行中

飛距離を自由に変え、爆発を起こせる呪文。ハイパー・ナイトでも1発で倒せる強力さだが、実用価値は低い

Thunder Bolt サンダー・ボルト
消費MP：256　有効時間：一瞬

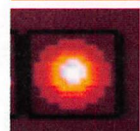
イシターの中でもっとも有名な呪文。カイを中心に雷が出て、画面上のほとんどの敵を倒してくれるのだ

Killer Cloud キラー・クラウド
消費MP：512　有効時間：表示中

アキンド、ブルー・シールド・ナイト以外のナイトに効果がある。下に向けて撃つ以外は敵を貫通する

Death Spell デス・スペル
消費MP：1,024　有効時間：飛行中

1回使うとカイの経験値が1,000も減らされるが、貫通力もあり、マジシャンやアキンド・ナイト以外に有効

Big Burn ビッグ・バーン
消費MP：2,048　有効時間：一瞬

大爆発を起こし多くの敵をいっぺんに倒す呪文。ただし、カイの経験値が3,000も減らされてしまう

ASSIST(援助の呪文)

援助の呪文は、ギルやカイの危機を救ってくれるありがたい呪文。使い方ひとつで、すごく役に立って、ルーム・クリアにとっても有利になることも。わりと地味な呪文が多いけどあなどれないのだ。

Sleep スリープ
消費MP：4,096　有効時間：同ルーム内にいる間

ルーム内のスライムやウーズの動きを止める呪文。ギルは、動いているときのスライムやウーズを攻撃できないので、この呪文を使って動きを止めてから攻撃したほうが確実に倒せる

Rock Hold I ロック・ホールドI
消費MP：11　有効時間：約4.5秒

バンパイヤやスライムを石にして動けなくする呪文。いくら石になっていても、普段と同じでカイが触れるとやられてしまう。逆にギルは剣で攻撃し、倒すことができる

Silence サイレンス
消費MP：21　有効時間：同ルーム内にいる間

マジシャン族のメイジの出すスペル(魔法)を封じることのできる呪文。また、これを使うとウィザード・ロックの呪文を解くこともできる。アイコンはなぜか4分休符のマーク

Smoke Screen スモーク・スクリーン
消費MP：42　有効時間：表示中

ナイトの目くらましに使う呪文。この呪文にかかると方向感覚を失い、ウロウロするのでふりきるのに使える

Rock Hold II ロック・ホールドII
消費MP：194　有効時間：約4.5秒

ロック・ホールドIの強化版。Iが有効だったバンパイヤやスライムに加えて、ウーズとブルー・ナイトまでも石に変えてしまう呪文。ロック・トゥ・マッドと組み合わせて使おう

Panic パニック
消費MP：540　有効時間：約8.5秒

画面上のすべてのモンスター(といってもマジシャンとウィル・オー・ウィスプはのぞく)の方向感覚を狂わせてしまう呪文。カイが追いこまれたりしたときなど、危険回避に最適だ

Rock to Mud ロック・トゥ・マッド
消費MP：1,500　有効時間：同ルーム内にいる間

ロック・ホールドの呪文にかかった敵を破壊する呪文。1回使えば、同じルーム内にいる間は、ロック・ホールドを使って敵を石に変えるだけで破壊することができるようになる

Wizard Lock ウィザード・ロック
消費MP：6,000　有効時間：同ルーム内にいる間

すべてのマジシャンとスライムのスペルを封じる呪文。No.117,122,127などのルームでは、ウィザード・ロックの呪文自体が封じられているので、使うだけ無駄というもの

PROTECT(防御の呪文)

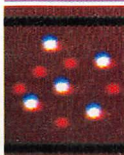
これまた読んで字のごとく、ギルやカイをおそろしい敵モンスターから守ってくれる呪文。とくにカイは、モンスターに触れただけでやられてしまうというぐらいの弱さだけに、防御の呪文でうまく守ってあげないと。

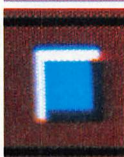
Shield シールド
消費MP:1　有効時間:同ルーム内にいる間

この呪文を使うとマジックポイントが1減る。だけど、ギルの防御力が上がって、受けるダメージを2分の1にしてくれる。ゲーム・スタート時から使えて、ギルくんをしっかり守ってくれているありがたい呪文だ

Protection プロテクション
消費MP:1　有効時間:同ルーム内にいる間

カイのまわりにフィヨフィヨとしたバリアを張る呪文。使用中、色がかわるのは、そのときのプロテクションの強さを表している。同ルーム内では効果が続くのもうれしい

Neutralize Spell I ニュートラライズ・スペルI
消費MP:9　有効時間:同ルーム内にいる間

なんどもなんども試してみても、なんの効果も得られないむなしい呪文。もともとの呪文の意味は〝スペルを無効にする〟ということらしいけど、ぜんぜん効果がない。やっぱりむなしいだけの呪文なのだ

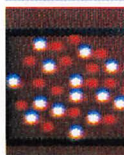
Reflect Spell I リフレクト・スペルI
消費MP:21　有効時間:同ルーム内にいる間

マジシャンやスライムの出すスペルを正面はもちろんのこと、斜め前から受けてもはね返すことができるようになる呪文。ただし、スペル・シールド封じなどは受けてもわかりにくいので十分に気をつけよう

Shield Redline シールド・レッドライン
消費MP:39　有効時間:同ルーム内にいる間

シールドの呪文をパワー・アップさせた呪文。ギルが敵から受けるダメージを通常の3分の1まで減らすのだ。ギルの場合、わりとふだんからこの呪文を使って戦うことが多くなるようだ。重要な呪文のひとつだ

Protection Large プロテクション・ラージ
消費MP:63　有効時間:同ルーム内にいる間

プロテクションをずっと強化したものがこの呪文。カイが移動するときにはかかせない呪文のひとつだ。プロテクション同様、やはり色わけされていて、黄、緑、白の3段階に強さがかわるのだ

Neutralize Spell II ニュートラライズ・スペルII
消費MP:142　有効時間:同ルーム内にいる間

この呪文も、先に出てきたニュートラライズ・スペルIと同様で、期待だけさせておいて、じつはなんの役にも立たない呪文らしい。それとも、なにか隠れた効果があるのかも……。とりあえずは意味のない呪文だ

Reflect Spell II リフレクト・スペルII
消費MP:303　有効時間:同ルーム内にいる間

マジシャンやスライムの出すスペルを真うしろ以外ならどの方向からでもはね返すことができる呪文。ただし、ハイパー・ウィザードの出すスペルだけは斜めうしろのスペルもはね返すことができない

Shield Blueline シールド・ブルーライン
消費MP:30　有効時間:同ルーム内にいる間

この呪文でギルの防御力は最大までアップできる。ギルが敵から受けるダメージもいっきに4分の1まで減り、この呪文が使えればラストまでいってもわりと楽に抜けられるはず。基本的にはラストのあたりだけで使うのだ

Sword Barrier ソード・バリア
消費MP:453　有効時間:同ルーム内にいる間

カイのバリアの中でもナイトに対して防御力が高い。ただし、リザードマンやリーダー格のナイトには効果がないようだ

High Speed ハイ・スピード
消費MP:1,810　有効時間:同ルーム内にいる間

ハイパー・ドルイドとハイパー・ウィザード以外のマジシャンのスペルならば、ギルが一瞬消えることでかわすことができるようになる呪文。これさえあれば敵のスペル攻撃だって、こわくはないぞ

SPECIAL(特別な呪文)

攻撃、防御、認識、治癒(ちゆ)、援助の5つの中に入らなかった特別な呪文だけを集めたのがこれ。ちょっと変わった呪文が多く、思いがけないような効果の呪文があるかもしれない。意外なところで意外な効果を発揮して助けてくれるぞ。

Blue Crystal Rod ブルー・クリスタル・ロッド
消費MP:3,674　有効時間:同ルーム内にいる間

この呪文で、たまにあるトレジャー・ボックス(宝箱)の中身が取れるのだ。ブルー・クリスタル・ロッドは、女神イシターの力の源であり、これを無事に持ち帰ることが『ザ・リターン・オブ・イシター』の目的でもある

Call Gill コール・ギル
消費MP:0　有効時間:一瞬

画面外のどこかで迷子になってしまったギルくんを、すぐにカイの右どなりに呼びよせてくれる便利な呪文だ。ギルがカイと同じ画面内にいるとこの呪文は使えない

See Status シー・ステータス
消費MP:0　有効時間:ゲーム終了まで

画面の右下に、ゲームの残り時間を黄色の数字で表示させる呪文。ゲームがはじまったら、なにはともあれ、この「シー・ステータス」の呪文をかけておこう。残り時間には注意を払っておかないとダメだ

Dispell Magic ディスペル・マジック
消費MP:1　有効時間:一瞬

ハイパー・ドルイドの「スーパー・シールド封じ」というスペルを受けたときに、この呪いを解いてくれる便利な呪文がこれだ。ほかにも、スペルを弱めて、解毒しやすくさせるなどの効果もあるのだ

Write Mark ライト・マーク
消費MP:27　有効時間:同ルーム内にいる間

床にZマークをつけて目印にする呪文。ただ、同じルーム内で4回使用すると、カイの呪文が完全に封じこめられてしまい、そのルームにいる間は、すべての呪文がまったく使えなくなってしまうのだ

Extrasensory Hearing エクストラ・ヒーリング
消費MP:88　有効時間:同ルーム内にいる間

ゲームの内容に直接関係のない呪文もある。そのルームでのゲームのBGMを消す呪文。この呪文を使うと、カギを取ったりするような小さな音もしっかり聞き取れる。そのかわり、少しさびしくなるけどね

Duo Dimension デュオ・ディメンジョン
消費MP:162　有効時間:一瞬

残り時間はそのままで、いまいるルームを最初からやりなおせる呪文。敵モンスターなども復活し、ギルにかけておいた呪文やなんかもすべて無効になってしまうというので、よーく注意しておこう

Unseen Servant アンシーン・サーバント
消費MP:428　有効時間約4.5秒

ウィル・オー・ウィスプ意外の敵で、カイをねらってくる敵はすべて、逆にカイから離れていくという動きをする呪文。この呪文をかけて、敵をわざと追いかけると、逃げていくようにカイから離れていくぞ

Metamorphose メタモルフォーズ
消費MP:1,612　ブルー・クリスタル・ロッドを使うまで

カイ、自らが石になってしまい、動けなくなるかわりに敵の攻撃を受けなくなる。ただし、時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプの攻撃はふつうどおり受ける。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどる

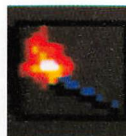
Time Stop タイム・ストップ
消費MP:2,001　有効時間:約8.5秒

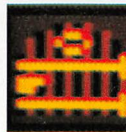
スネークとローパーをのぞいたモンスターの動きを止める呪文。ふだん、それどころじゃなくてよく見ていられないリザードマンとかランド・アーチンなどなど、よく観察してみるのもけっこう楽しい

Reincarnation リーインカーネイション
消費MP:2,892　有効時間:一瞬

1度行ったルームも行ったことのないルームも、すべてのルームの残り時間を120にする呪文。時間切れになってしまっても、デュオ・ディメンジョンとこの呪文さえあれば、いつでもその部屋をやりなおすことができる

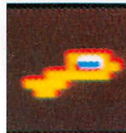
LIGHT──────(認識の呪文)

ルームクリアを手助けしてくれるのは認識の呪文だ。ドアやカギに色をつけてくれたり、ワナのドアがどれかを教えてくれたりとなにかと便利な呪文だ！

Identify Monster I アイデンティファイ・モンスターI
消費MP：1
有効時間：同ルーム内にいる間

ギルやカイがゲーム中に敵と接触することにより、その敵の名前を表示する呪文。前作『ドルアーガの塔』に出てきたモンスターはこの呪文ですべて認識できる。まあ遊びの呪文というところ

Identify Door アイデンティファイ・ドア
消費MP：10
有効時間：同ルーム内にいる間

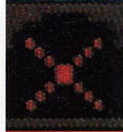
ドアの上の金具部分を、赤・青・緑・黄・白・紫・オレンジ色・水色の8色に色わけしてくれる呪文。これがないと先のルームに進めないのだ

Detect Monster ディテクト・モンスター
消費MP：30
有効時間：同ルーム内にいる間

この呪文を使えば、壁の中までが透けて見えてしまうという呪文。壁に隠れているモンスターも発見できるし、No.12や46では壁のむこうに隠れたカギを発見するのに役立ちます

Detect Key ディテクト・キー
消費MP：90
有効時間：同ルーム内にいる間

アイデンティファイ・ドアの呪文と同様に、カギを8色に色わけしてくれる呪文。これがないと、どこの部屋に行くかまったくわからないというわけ

Detect Magic ディテクト・マジック
消費MP：250
有効時間：同ルーム内にいる間

ギルにかけられたスペルの呪いを表示する呪文。呪いの種類は3種類あるのでメッセージによって、それぞれ治癒の呪文などでうまく対処しよう。効果は2回まで

Find Trap Door ファインド・トラップ・ドア
消費MP：900
有効時間：同ルーム内にいる間

カギがなくて開けることができないトラップのドアを発見できる呪文。この呪文を使うと、トラップ・ドアはカギ穴とその上の金具が消えてしまう

Identify Monster II アイデンティファイ・モンスターII
消費MP：1,200
有効時間：同ルーム内にいる間

ゲーム中、ギルやカイが接触したモンスターの名前が、アイデンティファイ・モンスターIでは認識しきれなかったぶんもあわせて、すべて表示される

Find Secret Passage ファインド・シークレット・パッセージ
消費MP：5,000
有効時間：同ルーム内にいる間

秘密の抜け道（？）の落とし穴を表示させる呪文。カイかギルのどちらかがその場所に行けば、呪文を使わなくても落とし穴に入れる。落とし穴があるルームはNo.81と126

Detect Magic Ladder ディテクト・マジック・ラダー
消費MP：8,000
有効時間：同ルーム内にいる間

ワープができる魔法のはしごを表示させる呪文。落とし穴と同様に、呪文を使わなくてもはしごのある場所に行けばワープできる。マジック・ポイントをもっとも必要とする呪文

MEDICAL──────(治癒の呪文)

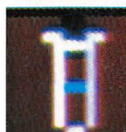
すごくたくさんの試験管やフラスコのようなアイコンで表示されるのは、ギルの体をいやしたり、残り時間を延ばしたりしてくれる治癒の呪文。

ときどき出てくるトレジャー・ボックスの中には、治癒の呪文と同じような効果のあるアイテムが手に入ったりするものもあるけれど、呪文がいつでも使えるよう、早いうちにキャラクタを成長させておきたい。ほかの呪文と違って、そなえあればうれいなしといった感じの治癒の呪文だけに使いたいときに使えないのではしょうがないからね。

Heal I ヒールI
消費MP：2
有効時間：一瞬

ギルのバイタリティを1〜8回復してくれる呪文だ。ゲームスタート時から使用可能だけど、消費マジック・ポイントに対してのバイタリティの回復量を考えるといまいち効率はよくない

Cure I キュアI
消費MP：5
有効時間：一瞬

残り時間を2増やす呪文。時間がなくなってウィル・オー・ウィスプが出てくるとやっかいなので、時間がすくなくなったら使いたいところだが、これもヒールI同様、効率はよくない

Antidote アンチドート
消費MP：11
有効時間：一瞬

マジシャンやスライムの出すスペルのPOISON（毒）にやられてしまったときに必要な呪文。場合によっては、数回使用しないと解毒できない場合もある

Heal II ヒールII
消費MP：23
有効時間：一瞬

ヒールI同様、ギルのバイタリティを40〜64回復してくれる呪文。ヒールIなどと比べて、消費するマジック・ポイント23に対して40〜64回復するというのはわりと効率がいい

Cure II キュアII
消費MP：49
有効時間：一瞬

残り時間を20増やす呪文。キュアIと比べても、こっちのほうがはるかに効率がいい。ウィル・オー・ウィスプの登場をさけるためにも、うまく時間を考えてゲームを進めよう

First Aid ファースト・エイド
消費MP：96
有効時間：一瞬

効果がはっきりとわかっていない呪文。どうやら、弱い敵のダメージをなくすようだ。ただし、マジック・ポイントの消費量がかなり高いのが気になるところ……

Heal III ヒールIII
消費MP：192
有効時間：一瞬

ヒールIIの強化版。ギルのバイタリティを300〜480ぐらい回復する呪文。マジック・ポイントの消費量も高いのでふだんは必要ない。ラストのあたりでは役に立つだろう

Cure III キュアIII
消費MP：390
有効時間：一瞬

残り時間を60増やす呪文。キュアIやキュアIIと結局同じようなものなのだけど、この呪文はマジック・ポイントの消費量が高い。キュアIIがいちばん効率がいい

Super Antidote スーパー・アンチドート
消費MP：802
有効時間：一瞬

ギルにかけられた、マジシャンやスライムのスペルのPOISON（毒）やPARALYZE（麻痺）を一気に解いてくれる呪文。ぜひとも早いうちに使えるようにしておきたい

Heal IV ヒールIV
消費MP：1,226
有効時間：一瞬

ほかのヒールの呪文同様、ギルのバイタリティを上限までいっぱいにしてくれる強力な呪文だが、ふつうにゲームを進めるかぎり、まず必要ないだろう

Cure IV キュアIV
消費MP：1,563
有効時間：一瞬

やっぱりほかのキュア同様、残り時間をいっぱい（上限は120）まで延ばしてくれる呪文。ただ、やっぱりヒールIVと同じで使うことはまずないだろう

Recover リカバー
消費MP：3,122
有効時間：一瞬

ギルにかかった呪いを解き、ギルのバイタリティと残り時間もいっぱいにしてくれる究極の呪文。あれば楽勝だけど、そうそう使うものではないだろう

P71へつづく！➡

Game Crusaders ゲーム十字軍

ゲームのぞき穴

もっともっとおもしろい記事をめざしてこのコーナーをふくめて全体的に少し模様替えしたよ。今回でFFBから独立１周年だしね。のぞき穴からのぞくと、こんなにいいことがあるもんだ。

今月のトビラ…『激ペナ解析マシン』

今回からトビラでは、MSXやゲームに関するおもしろい風景や人物をコレクションすることにした。第１回は前号の付録を作るために活躍したこの機械群。

MSX2とPC98の互換機・PC286がエミュレータを介してつながっている。本来はMSXのプログラム開発のための機械群だから、解析もできるというわけだ。記念撮影ということで右打者が左打席に立つという珍妙な画面を作ってみた。どうでしょう？

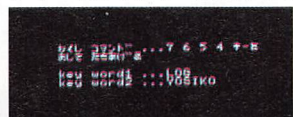
一石にかける青春

負けても勝てたり、隠れギャルを出したり！

特定種目で特定の女の子を脱がすと隠しコマンドを教えてもらえる。〔7〕〔6〕〔5〕〔4〕を押しながらゲームをたちあげるというもの。

そのとおりにやると、キーワードを入力する画面になる。ここで〔LOG〕と入力してから(アルファベット大文字)リターンキーを押す。ゲームをすると無敵になっているぞ。つまり、勝負に負けても勝ったことになって、女の子がどんどん脱いでくれるのだ。またキーワード〔YOSIKO〕と入力してからゲームをすると、４人のうち２人が違う女の子になるのだ。

(東京都／よしこ・？歳)

☆またしてもドアタマはエッチゲームの技になっちゃった。

⬆こんなメッセージが出る。キーワード１は無敵を、キーワード２は謎の美少女を呼びだす

⬆寿響子ちゃんと中原美子ちゃんのところが違う顔に。謎の美少女２人組の登場だ

➡謎の美少女その１。原宿を歩いてたら、スカウトされてこの世界に。掃除と洗濯がすきな19歳で～す(ウソ)

➡谷山尚美ちゃんのこのポーズは前号のNEWSには載っていなかったからね

⬅中原美子ちゃんのこのポーズもいいので載せちゃう。白い下着がとっても清潔な感じがしていいなあ

⬅謎の美少女その２。高校を卒業してすぐにこの業界に入りました。好きな男性のタイプはスケベな人で～す(ウソ)

今月のゲームプレゼント

一石にかける青春の東京･よしこくん。イースⅡの埼玉・増尾くんと群馬・由井くん。ファミボクの最強の名前の兵庫・村上くん。通り抜けに銀の剣入りのハイライ３を送ってくれた京都・LEDくん。編集部対抗激ペナ大会で優勝したPOPCOMチーム。好きなデータのチームを作れるプログラムを送ってくれた作者不詳くん。無のプログラムで変なチームを作った大阪の沖本くん。みなさんには往復ハガキで希望ソフトをお聞きします。

ちょっとのぞき穴

激ペナ・1回のホームインで30数点　とにかく点数を取りまくろう。１人用では難しいので２人用で自分で投げて自分で打つ。それで20点になったら３塁にランナーを置く。このときに１、２塁にランナーがいてもいい。だけどノーアウトがワンアウトでないといけない。つぎのバッターにフライを打たせる。そのボールを野手が取り、ランナーはホームに突っこむ。ボールを３塁に投げればランナーはアウトだが、しばらくそのままにしていると、突然50点以上になってしまうのだ。（大阪府／小林寛・16歳）

イース

これで強敵ダルク＝ファクトもへっちゃらさ

最後の敵ダルク＝ファクトはダメージをあたえると床に穴を開けてしまうのでなかなか倒せずに苦労した人も多いはずだ。しかしあの秘密通路発見アイテムのマスクオブアイズを装備して戦うと、床の穴は半分の大きさしか開かないし、ダルクの姿もいつも見えるようになる。これで穴に囲まれて動けなくなり、死ぬのを待つだけなんて、みじめな思いをする回数は減るはず。

（東京都／助格さん・15歳）

↑このとおりよほど考えて戦わないと、すぐ穴だらけになってしまい身動きできなくなるが……

↑マスクオブアイズを装備するとダルクの姿がずっと見えてるし、穴の大きさも半分なので楽だ

ダームの塔・悪魔の回廊楽々クリアの方法だ

ここではみるみる体力が減るのでラーバの部屋まで行くのが精一杯。でも一度セーブしてからロードすると体力が減らない。

（富山県／TOM²・?歳）

↑ここでセーブしてからロードして再開すると柱を壊しに戻らなくても廊下で体力が減らないのだ

敵もアドルも壁の中でじたばたのおもしろ技

これもマスクオブアイズの技だけど今度は役に立たないぞ。まずマスクで扉が現れる場所へ行きマスクを装備したら、中に入りマスクを外すだけ。

（大阪府／ふ・?歳）

↑タイミングを見計らえば敵を埋めることもできる。アドルをジタバタさせて楽しみましょう。再びマスクを装備すれば抜けられるよ

画面をお掃除してくれちゃうマヌケなダルク

ダルク＝ファクトとの戦いをディスクを抜いて始めるとINSERT……と表示され、ディスクを入れても表示は消えない。

（大阪府／ふ・?歳）

↑戦闘再開後アドルを動かさないでいると、ダルクが動きまわって文字をきれいにお掃除してくれる

家もお店もみんな、町ごと消失する現象発見

町で店や家に出入りする前にゲームディスクをユーザーディスクに入れ換えておくと、店も家も消失して真っ青になる。

（山形県／土田淳・12歳）

↑真っ青な画面の中を町の人々が右往左往する気持ち悪い世界。だが普通に会話することができる

イースII

モンスターモード見つけた。いちばんのりだ

（ESC）キーでポーズしてから（T）（O）の順に押してください。するとモンスターやアドルや町の人たちの拡大されたグラフィックといろんな向きのグラフィックが見られるモードになります。ポーズしたときにキーボードをぐしゃっと押したらなったので、いろいろ調べてやり方を発見しました。

（埼玉県／増尾睦人・16歳）

↑どこでもいいからポーズをかけて〔T〕〔O〕と押せばいい

←左にいろんな向きのグラフィックが並んでいる。そのなかのひとつが右に拡大表示される。カーソルの左右で拡大するグラフィックを選ぶことができるんだ

→グラフィックを選ぶとピコピコ音がしてキャラクタが動いているように見えるよ。カーソルの上下ではバックの明るさを変えられるんだ。真っ白から真っ黒まで変化するぞ。好きな明るさでキャラを見られるわけ

←いつでも全部のキャラクタを拡大できるわけではなく、ポーズをかけたときのマップの中に登場するキャラクタたちだけだ。近くにいるヤツだけなのね

こちらはサウンドモード。発見者は多数だぞ

神殿の地下水路の中のザコキャラにテレパシーの魔法を使い話しかけると「F3をおしながら、データーディスクをたちあげてみな」といったので、一度電源を切ってからやってみました。するとなんと好きなBGMを選んで演奏させられるようになりました。

（群馬県／由井秀人・?歳）

☆山のように同じ投書がきたけど、彼はダントツ。発売の2日後には発見してたらしい。

↑こんなところでこんな情報をもらえるなんてびっくり

新コーナー タイトル未定

ここは彼に占領されるのか？　ゲーム十字軍の教養度を上げようといっておきながら、自分で下げてしまってすみません。どうせ私はエッチでスケベで変態でスケコマシで歩く放送禁止用語のかたまりです。ハッハッハッ。笑ってごまかすところがなんともかわいいではないですか。しかし最近の十字軍はスケベがはびこってきているではないか。たとえば8月号P24の「バックもいいなあ、ハアハアハア」などである。バックがいいとは何事であるか。バックや馬乗りがはやっているが、やっぱり前からである。ちょっとあぶなくなってきたのでここいらでやめよう。（今月も焼肉食べてパワー全快かどうかはわかんないけど彼の登場だ、次のページへ続く）

投書が続々　と３通ほどきた。まずは岡山県／大森章規・11歳から。魔洞戦紀の例のカプセルの位置をすべて調べてくれた。APカプセル……地下３階、北21東22のごみの中。ACカプセル……地下４階、北25東20のごみの中。AGカプセル……地下４階、北０東０のつきあたり。LUCKカプセル……地下５階、北21東29のつきあたり。タイムカプセル……地下６階、北６東０のつきあたりを調べる。（次のページに続く）

Q…『イースII』の前に『イース』を終わらせておきたいのですが、シルバーソードが見つかりませんどこにあるんですか？（鳥取県／佐山実・13歳）
A…ちょっと複雑なのでよーくおぼえてください。いいですか1度しか言いませんよ。まず、廃坑のB2Fでロダの種を手にいれます。この種を持ってロダの木(廃坑の近くにある大きい木)と話しましょう。次に、南の方にある、もう1本の木に話しかけてみましょう。ほーら手に入ったでしょう？

新コーナータイトル未定

スクール水着でもいいから　しかし「放送禁止用語ばっちりのアブナイの」とあるが、どこまでが放送禁止用語になるのだろうか。こんど十字軍で放送禁止用語集というのを作ってほしいと思う。話は変わるが私の学校には授業で水泳がないのだ。何ということだ。水泳がないとは何のために共学にきたのだ。スクール水着でもいい。私は女性の水着姿が見たかったのに。決して水着に着がえる途中が見たいわけじゃはない。ちょっとは見たい気がするが。男子諸君、共学高校へ行ったからといって喜んではいけない。水泳のある共学に行かねばならない。それに共学は共学でも、2～3年前に女子高から共学にかわった高校というのがねらいめである。（続く）

ドラゴンクエストII

ファミコン版にあった大バグ技があったが？

デルコンダル城で復活の呪文を聞きほかでは呪文を聞かずにハーゴン城へ行く。ハーゴンはやっつけシドーにはやられるとデルコンダル城に戻るが、動くとデルコンダル城内にもかかわらず突然シドーが現れる。なんとかシドーを倒すと変なところにワープするが1歩動くとハーゴン城に戻る。ファミコン版ではこのあといろいろと変なことがあったけど、MSX版では普通にエンディングを見られます。

（兵庫県／平尾直樹・12歳）

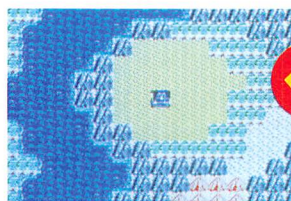
☆マル勝ファミポンで見た技だ。

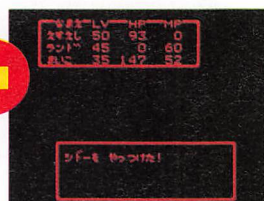
↑デルコンダル城で復活の呪文を聞いたらハーゴン城へまっしぐら。かなり強くないとできないぞ

↓ハーゴンをやっつけたらつぎはシドー。だけどわざとやられちゃいましょう。そうすると……

↑デルコンダルに戻って1歩動くとシドーがでる前触れが

↑なんとか王子1人でシドーをやっつけると……

↓うわっ！　いったいここはどこなんだ。どうやらローレシア城の左すみにうまってしまったみたいだ。ちょっと動いてみると……

↑ハーゴン城があった場所に立っているのだった。バグはここまで

紫醜罹

無敵になったうえにアクションモードを省略

アクションモード中に(＿)キーをおすと体力が99になります。また、フォース・ユニットを取って(?)キーを押すとボスとのRPGモードになる。

（埼玉県／増尾睦人・16歳）

↑ボスとの戦いの前にビジュアルシーンでひと休みしているところだよ

スーパーランナー

疲れたけど休めない。ウル技があるじゃない

体力切れで死んでしまう人に対策があります。(ESC)でポーズをかけて(1)(2)キーを押しながら(F5)を押すと体力が全快します。

（北海道／佐々木剛・?歳）

↑スーパーボールを持っていないと体力減りまくりだが、この技で待ち伏せ攻撃も可能になった

シャロム

これでいつでもブロックくずしができるのだ

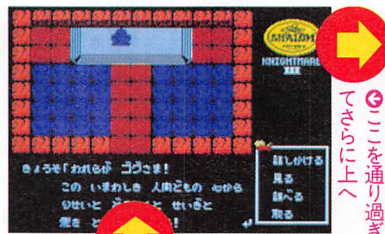
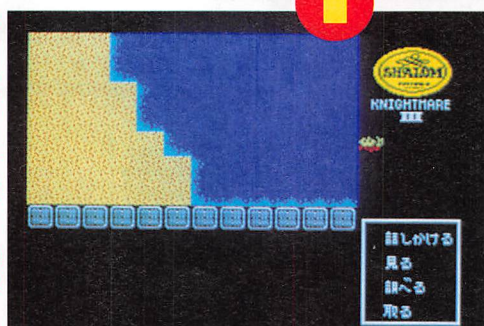
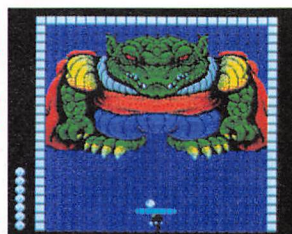
7月号のいきなりパズラに会えるウル技の応用で、いきなりリザードにも会えてしまうぞ。

まずサウルの家に行くとき、カーソルの下と(M)とスペースを押しっぱなしする。画面右上に出たら下に歩いていき、画面が真っ暗になったら上に戻る。すると教祖が布教活動している画面になる。しかし、ここには出られないので1つ上にいく。そこには右に出られるところがあるのでそこから出る。つぎにまっすぐ左にいき階段があるのでそれを登るとあかずの間に出るのだ。そこをクリアするとリザードとの対決となる。

（山形県／松田一行・13歳）

←ここを通り過ぎてさらに上へ

↑ここを右に抜けたら今度は左にいくと階段が

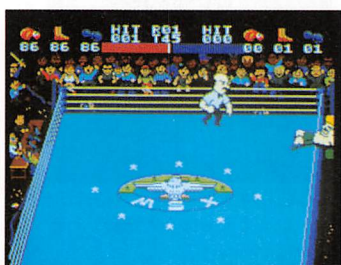
→7月号のいきなりパズラと対決する方法と途中まで同じだ。下に下にと歩いていくと、世界のはてが見えてから真っ暗となるので、上に戻ろう

→あかずの間からここまでは自分で考えてみよしえいじはどこへ行ったのだろう

カプセルは7つ　HPカプセル……地下7階、北17東29の奥の部屋。EXカプセル……地下8階、北29東29のつきあたり。以上全部で7つ。どれも作動させるには300G必要。次は効果について千葉県／清水厚男・14歳から。冒険者の話によるとルウを倒したときの強さがパスワードとなり、それを勇士の紋章で使うと効果が現れる(んじゃないか)。ということでした。また宮城県／田村健二・17歳によれば……。(次のページに続く)

激ペナ・同じバッターがまた出てくる まったくといっていいほど役に立たないと思いますが、2アウトでどこかの塁にランナーがいるときバッターが内野ゴロを打つ。バッターが1塁をふむ前にランナーがタッチアウトになると、つぎの回になったとき、さっき打ったバッターが先頭バッターとして登場します。（京都府／広瀬直樹・16歳）

ファミリーボクシング

タイソンもフォアマンもこいつに勝てるかな

ファミボクで名前を入力するときに全部(■)にしてみよう。するとパワーが55になるけど、実際には255のすごいボクサーが誕生するのだ。パンチ、スピード、スタミナともに85ずつふりわけられるからとてつもなく強いぞ。

（兵庫県／村上塁・13歳）

☆あまり強すぎて、かえって操作しづらくなるかも。

➡ただひたすら四角を並べてスタート

➡弱い相手だと1発で吹っ飛ぶじょ

パンチばっかりがボクシングじゃあないのだ

ずるく判定勝ちに持ちこんでしまう方法があるぞ。

パンチを相手より1発でも多くヒットしたら、相手をコーナーに追いつめよう。そしてクリンチされない程度に接近しよう。あとはたまに左右に少し動いているとほとんど相手のパンチがヒットしなくなる。

これを5ラウンド続けると判定勝ちに持ちこめるぞ。

（佐賀県／変態自爆男・?歳）

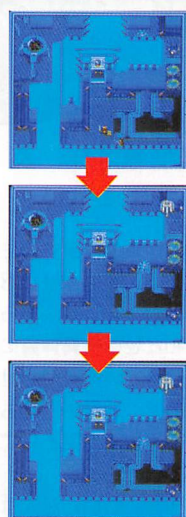
☆ボーッとしているとパンチされてしまうから、ときどきちょこっと動くのがコツ。

➡この写真のような位置ならほとんどだいじょうぶ

ハイドライド3

時の扉のB2でほんの少しだけど楽する方法

時の扉のB2からB3へ通じるエレベーターに行くためには6角のタイルのつながった、一歩足を踏みはずせば即死という険しい道を通らなければならないのよね。でも、この危険な6角タイルの道を通らないで直接エレベーターまで行ける抜け道をみつけました。場所は6角タイルの道の手前、B3に行くエレベーターの右上にあります。ほんの少し楽になったでしょ／

（静岡県／横溝ゆう・17歳）

➡一見行き止まりに見えるが実はとても近道なんだ

➡ほら、壁の中へ吸いこまれるように消えたでしょ

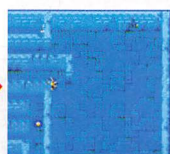
➡ここでむだな体力を使わずにガイザックに向けよう

序盤戦のハーベルの塔で通り抜けをしようか

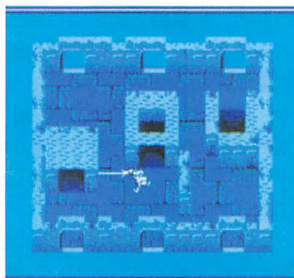
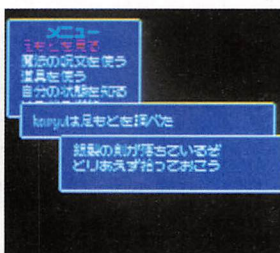
ハーベルの塔の1階で通り抜ける壁を発見しました。右上の壁です。

（東京都／大橋智宏・10歳）

☆昔のハガキを整理していたらこんなのが出てきたのでつい採用しました。でもこの技はMSX・FAN2月号付録に載っているのでなにもあげないよーだ。

➡今の世の中要領のいいヤツが得をするようにできているんだよね

➡いつもはぐるーっとまわっていたキミも近道することを覚えよう

通り抜けできます

奈良は東大寺にある大仏殿の柱には子供が通れるほどの穴が開いているそうです。この穴を通り抜けると願いごとがかなうといいます。はたしてこの娘は通り抜けできるのでしょうか。

➡これが、幻の銀の剣。気持ち光の剣よりも長い気がしません？ 銀の剣のないバージョンの人もこの写真をみてくらべてみよう

➡光の剣を選ぶか、あるいは銀の剣でいくか。うーん大問題だなぁ

おまたせっ／ ついに銀の剣を発見したぞっ

「もしもし、MSX・FAN編集部ですか？ 銀の剣をお捜しのようですけど、場所知ってるんですよ」。先月の銀の剣大捜索で身も心もぼろぼろになっていた担当者Fに読者から朗報が入る。「銀の剣のあるバージョンのROMを持ってるんですよね」。のどから手がでるほど欲しい情報だったので、思わず身を乗り出してしまう……。「MSX・FANのためですからROMを送りましょう」。わりといいヤツなんだなぁと思いつつ、感謝の心を忘れずにROMを待つ。ROM到着と同時にT&Eにも電話。以下がT&Eから聞き出した銀の剣の情報だ。

ある場所……光の剣と同じハーベルの塔113階エレベータの中。攻撃力……70。重さ……8000。定価……15000。銀の剣は最近の出荷のみで、昔のにははいってないそうだ。

（京都府／LED・15歳の提供）

➡3000gの光の剣。8000gの銀の剣。この剣を使いこなしてこそ真の勇者といえる。

ボスのささやきあり たぶん8～9割が女子だからである。そういえば制服がミニという高校はないのかなあ。不良の女子はなぜロングスカートをはく。どうせならばミニをはけ、と声を大にしていいたい。話は(またかぁ・ボス)北田順子さんは一体どうなったのだろう(ギクッ)。1年交代だったのに新しい女の子はいつ選ぶのだろうか。北田順子さんは十字軍のボスさんに手込めにされたという(ウソウソ)情報もあるが本当か。本当なら、ぼくもさそってくれればよかったのにと思う。新しい女の子は、20歳ぐらいのボインの人がいいと思う。ボインがいいからといって、あのムチムチプリンのバボがいいというわけではない。(続く)

新コーナータイトル未定

短剣が取れるように カプセルを7種類すべて作動させると地下8階の短剣がとれるようになるという。これをルウとの戦闘のときに道具として使うとルウの魔法を封じこめることができ、かなり楽になるみたいです。以上3通の情報はまだ編集部では確認してませんが、とりあえず速報ということで伝えました。魔洞戦紀で作動させてからパスワードをとり、それで勇士の紋章をやるといいことがあるらしいことがわかってきたね。

ちょっと通り抜け

Q…「イース」のダームの塔13階で困っています。ラーバから話も聞いて鏡の前まできたのですが鏡の中にはいれません。(秋田県／篠原真・10歳)

A…ずばりひとこと、アイテムが1つ欠けています。RODというアイテムなのですが、これがないと鏡の中に入ることができないのです。さてそこで、RODがどこにあるかということになるのですが、とりあえずここはあとにして左の階段から14階へ行って探してみてください。

新コーナー タイトル未定

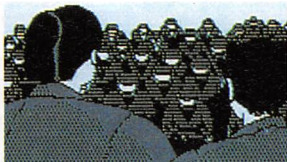
バボに関するウワサ　バボは性転換して女になった(ヤケに確信してるし)。だからガラ声だというウワサがあるが本当だろうか。バボさん、本当ならアレは切ったのだろうか。切ったモノはへその緒みたいに大事にとっているのだろうか。今度私はイラストを書いて出そうと思うが、8月号はエッチな絵が載ってなかったがエッチな絵でものせてくれますか。私の家にはディスクのゲームが2つあるが、ディスクドライブを持ってないので、十字軍のいらないディスクドライブをくれませんか。そのかわり岡山名物「キビダンゴ」あげるから。ネッネッネッ。今日もスケベネタだった。反省。(岡山県／パピプペポンタ君は1年生)☆今月もやられた。

抄本『抜忍伝説』小源太編

疾風怒濤の小説風抜忍レポートも第3回。最後に残ったのは渋さで勝負のベテラン忍者、小源太。おじさんがんばって！

信義の男小源太が、友のために伊賀を抜ける

小源太は、伊賀の生まれの生粋の忍者である。ずばぬけた忍術の腕と行動力、そして、あらゆる毒を中和させる特異体質によって、兄弟分で火術を使わせたら伊賀一の男、地雷也とともに、伊賀の下忍の実力者として一目おかれていた。

ある日、任務についた2人は、

地雷也と小源太は、伊賀忍軍の実戦面でのリーダー的存在だった

自分たちの行動が、敵の忍軍に筒抜けになっていることに気づく。警戒する2人の上空から、突然謎の忍者「飛び加藤」こと加藤段蔵がおそいかかった。強敵と見た地雷也は、火車の術で倒そうと得意の火薬を使いはじめた。だが、段蔵は待っていたかのように地雷也に火のついた手裏剣を投げつけた。大爆発が起こった。地雷也の姿は閃光の中に消え、段蔵もまた目をいためて退いた。

1人伊賀の里にもどった小源太は、友の仇討ちを、百地三太夫に願いでた。だが、三太夫を統領と仰ぎ、伊賀のために命を落とした地雷也を三太夫は「たかが下忍」といい捨て、なおも頼みつづける小源太を無礼者とののしり左目に斬りつけた。あまりのしうちに怒りをあらわにした小源太に、無数の矢が飛ぶ。だが、小源太は変わり身の術でそれをかわし、友の仇を追って抜忍となった。小源太32歳の時であった。

空飛ぶ忍者加藤段蔵。かの武田信玄も恐れたほどの実力の持ち主

冷酷無比な三太夫のしうちが精鋭小源太を抜忍の道へ走らせる

柳生の里でめぐりあう新たなる波乱のきざし

邪鬼丸、幻妖斎とめぐりあい仲間を得た小源太であったが、段蔵のゆくえはしれない。あてもなく都へと小源太は流れた。都へきて出会ったのは、不思議な占い師。占師は小源太に柳生の里へ行けという。

ものはためしと、柳生へ入った小源太は、盗賊につかまって

小源太が助けた又右衛門は、礼儀正しく、はきはきした少年だ

いる少年を助けることになる。礼をしたいという又右衛門少年について行くと、大きな屋敷に案内された。彼の父親こそ柳生一族の当主、柳生石舟斎だったのである。

その夜、屋敷の客となった小源太は、妙な気配に目をさました。曲者が忍び込み、何か大切な物が盗まれたらしい。大盗賊が石舟斎の著した柳生秘伝書を盗んでいったのだ。石舟斎の話では、その盗賊とは、かつての盟友、そして伊賀初の抜忍石川五右衛門であるという。五右衛門のひとがらを知る小源太は、秘伝書をとりかえすために、一肌脱ぐことを約束し、柳生の里を後にした。

柳生新陰流兵法の祖、柳生石舟斎。いうまでもなく大剣豪である

謀略渦巻く中、ついに地雷也の仇 段蔵を討つ

幻妖斎のたのみで比叡山に同行し、霧隠才蔵と対決したりしたのち、小源太は竹生島に五右衛門をたずねた。

五右衛門は、秘伝書を盗んではいなかった。五右衛門によると、天下を制するといわれる柳生の殺人剣を利用して天下取りをねらう怪僧、宝蔵院胤栄のしわざであろうと告げた。

真の下手人をもとめて、宝蔵院に忍びこもうとした小源太の前に、地雷也の仇、加藤段蔵が現れた。ここで会ったが幸いと

邪鬼丸を昏倒させた才蔵の毒霧も、小源太にはまったくきかない

天下の情勢を監視する石川五右衛門は、小源太の昔なじみである

必殺の剣と毒術で地雷也の仇を討ったまでは良かったのだが……

持てる秘術をかたむけ、ついに段蔵を倒す。だが、死に際の段蔵は、自分に小源太たちをおそわせたのは百地三太夫であると告げる。

困惑しつつも宝蔵院の屋根裏に潜入した小源太は、胤栄と密談中の伊賀の服部半蔵を見つけた。秘伝書を盗み出したのは半蔵で、それをまた何者かに奪われたらしい。そのとき、半蔵が突然かたわらの槍をつかむと、天井を突いた。不覚にも転落した小源太は迷路のような宝蔵院をやっとの思いで突破したのだった。

柳生秘伝書を盗んだ真犯人は、かつての同胞、服部半蔵だった

悪の源 百地を倒せ。飯道山に集まる忍者たち

奈良の町で小源太は、自分を「おやっさん」と慕う少年忍者新堂小太郎に、飯道山にきてほしいと声をかけられた。そこには、宝蔵院胤栄と組み天下を我が物にするために柳生秘伝書をねらうなど、所業目にあまる百地三太夫を討つべく、上野の左や盾岡道順といった伊賀の凄腕たちや、甲賀の猿飛佐助や風魔の小太郎(邪鬼丸編に登場したあの小太郎である)といった各忍軍の者までが集結していた。

半蔵から秘伝書を奪ったのは風魔の小太郎であったが、不覚にも落としてしまったという。

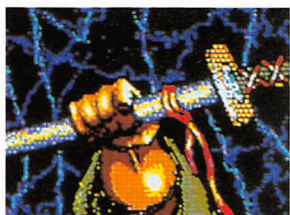
へんな会社　アレスタ体験フェアでもらったアンケートハガキがへんだった。あてさきが「株式会社コンパイル　丘の上アンテナから、飛び散る電波はシャラララシャカシャカ係」だって。ここの会社はキャッチが「の一みそこねこねコンパイル」だもんね。そういえば、思い出した。昔、ナムコットの「ボスコニアン」のROMの裏には「人の声がするから中に人がいると思って分解したなどという古典的なギャグをやらないでください」って書いてあったっけ。

激ペナ・こまかいバグ2つ　チームエディットでカーソルをＳＴＭのＳの字の下に置き、１つ上にすると12人目のバッターの名前の１文字目に数字が入れられる。またペナントモードの１人用で〔Ｆ１〕でポーズをかけ〔SHIFT〕を押すと敵の選手交代画面になり、そこから抜け出せなくなります。（滋賀県／久連松豊・？歳）

天下をゆるがす殺人剣が記されている秘伝書が、悪の手に渡るまえに始末したい佐助たちに賛同した小源太は、秘伝書の扱いを決するべく柳生へ走った。

小太郎、左、佐助など志同じくする、頼もしい仲間がそろった

再び柳生の里。石舟斎と三太夫の意外な関係

再び柳生石舟斎とまみえた小源太は、ことの次第を伝えた。秘伝書が悪の手に渡ることを恐れた石舟斎は、その処分を小源太にたのんだ。そればかりか、おどろくべき事実を小源太に告げた。三太夫は石舟斎の双子の弟だったのだ。ことの次第では三太夫を倒すつもりの小源太に、石舟斎は柳生剣とよばれる名刀を託し、せめてこの剣で三太夫

石舟斎は柳生家秘蔵の名刀、その名も柳生剣を小源太に託した

を斬ってほしいと語った。

決意も新たに柳生の里を出た小源太の前に、あやしい光りの玉があらわれた。小源太の特異体質を知る、三聖龍と名乗るその怪光は、いったいなにを小源太に求めるのだろうか……。

小源太の行手に現れた光は幻妖斎にゆかりのあの三聖龍なのか！

名場面みせびらかし

７月号で大募集した「ハイスコアルーム的コーナー」にやっと投書がきたぜ。東京都は中野治正くんからだけど、はっきりいってレベルが高い。発売されたばかりの『ジンギスカン』で、４人の人物が世界を統一したところの写真を送ってくれた。統一した年号が１年ずつずれているのが憎いね。

さてこのコーナーの担当者が読者に見せびらかしをしたくて選んだゲームが『釣りキチ三平』。デビルソードを釣って優勝したことがあるから。撮影しようとしたがパスワードを忘れてしまった。めんどくさいので、大会４日目まで釣らずに待ち、５日目にデビルソードだけ釣って優勝しようとした。こいつだけで2000ポイントもかせげるからね。ところが……。

ジンギスカンのエンディング

釣りキチ三平のおおぼけ

大会４日目

	TEAM － NAME	PTS
1	ニッポン チーム	00510
2	オーストラリア チーム	00490
3	カナダ チーム	00350
4	プエルトリコ チーム	00300
5	ハワイ チーム	00150
6	キャプテン エイハブ	00140
7	ラスベガス チーム	00020
8	サンペイ	00000

４日目でこれなら逆転できるはず

釣れた。コツは時間をかけること

大会５日目

	TEAM － NAME	PTS
1	ニッポン チーム	02590
2	オーストラリア チーム	02450
3	カナダ チーム	02400
4	プエルトリコ チーム	02250
5	ハワイ チーム	02240
6	キャプテン エイハブ	02120
7	ラスベガス チーム	02100
8	サンペイ	02000

なんと最下位だ。ちょっとまってくれ。４日目トータルで510ポイントが最高だっただろう。ところが５日目には全員2000ポイント以上取るなんて。インチキだ～。そりゃ４日目まではさぼってたけどさぁ。20ポイントだったチームが2100になるなんてわざとらしい！

イラストのコーナー

埼玉／ゴカボーの作品。名無し

香川／毛利金山の作品。夏は校庭の体育の授業が気になるんだよね

東京／バティアの作品。ネバネバが洋服の下まで侵入。ウゲッ

北海道／橋本和巳の作品。目が真んマル

１等賞

広島／ぺん太の作品。とぼけた味におもわず笑ってしまいました。おはこんのバボが「どうして十字軍あてなの、こういうおもしろいのが。くやしいなぁ。きぃきぃ」といったほどです。イラストが４コママンガになっているのはまだ少ないので、ねらいめだと思います。アイデア勝負で絵のヘタうまいは関係ないよ

新コーナータイトル未定

作文コーナーにようやく投書あり　ドラスレIVのリルルはかあいい！　特にゲーム中のコテッ（転んだ音）がいい！　リルルの面のＢＧＭもノリがすごく良くて、ついついリルル見たさにリプレイしてしまう私なのであった。サイコー!!　オチがないっ。（京都府／摩可☆なっつ・？歳）☆さて、いまいち人気のない「作文」係への応募だ。本人もいっているようにオチがなくていまいちだけど、下のイラストがバカウマなので採用しました。やっぱりこの企画は無理があったかなあ。

うちわばなし

バージョン違い　ショップで『イースII』を買おうとしたら「２種類バージョンがあるんですが、どちらがいいですか？」といって、パッケージを２つ見せられた。右の写真がそうなんだけど、違いがわかるかな。そう、外側をくるんでいるビニールがツルツルかザラザラかの違いなんだよね。妙なところに凝っているなあ。感心感心。

激ペナ大会〈全国版〉ニュース No.2

【おもな内容】因縁の「編集部対抗・激ペナ大会」の歴史シミュレーション大会、ウォッチモードで実現／出場チーム全選手データ／激ペナ大会〈全国版〉開催へ向けて入力急ピッチ

歴史はぶりかえす

1か月後に迫った「激ペナ大会〈全国版〉」をまえに、7月15日深夜、東京都港区新橋A1Fスタジアムで〈編集部対抗版〉が極秘裏に行われていた。エディット機能とウォッチモードを悪用した手口に業界では怒りの声も出てきている。（社会面に関連記事）

有力な消息筋によると、問題の大会は、3か月まえに行われた別の大会に因縁を持つという。

去る4月16日、東京都中央区銀座コアビルで「編集部対抗・激ペナ大会」（コナミ㈱主催）が開催され、ポプコムが優勝。Mファンチームは2回戦で敗退していた。

これを不満とするMファンチームの選手たちは、ひそかに「ビープロクガツゴー」という極秘資料を入手。この資料には、出場全チームのデータが掲載されており、7月の「激ペナ大会〈編集部対抗版〉」は、このデータを使ったウォッチモードで行われたようだ。

関係者の話を総合すると、大会の模様をソニー社製8ミリビデオ「P・age1」で録画し、Mファンチームが優勝していく過程を、雑誌掲載する計画があったらしい。

以下、Mファン編集部の「燃えないゴミ入れ」で発見された8ミリテープから、7月15日の大会の模様を可能なかぎり再現する。

【1回戦第4試合】MSXFAN対KONAMIS

試合は、1回表にMファンが、あっちゃん（FFBボス・32歳）の適時2塁打で1点先取したあと、地味な投手戦に終始。9回、ウォッチモード史上初の完投かと思われたエースやまもり（編集人・33歳）が、コナミ1、2番コンビの連打で1点を失い、試合は延長戦へ。だが、かろうじて11回表2死、コナミの3番手ぶちょーからふぐなり（バイト・20歳）が左翼本塁打を放ち、2対1で2回戦進出を果たした。

ちなみに、4月の大会でも、Mファンチームはコナミチームを3回コールドで下している。

1回戦第4試合
MSXFAN—KONAMIS

M	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
K	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1

（延長11回）

【勝ち投手】ともみ　【負け投手】ぶちょー　【勝利打点】ふぐなり　【2塁打】まっぱあ2、あっちゃん1、ふくちゃん1、てじなし1／おかみ1、はらぴ1、あべ1、こまっちゃん1　【3塁打】あべ1　【本塁打】ふぐなり1（11回）　【盗塁】のっぷ1　【失策】MSXFAN1（2回）⇨両チームとも得点に結びつかない長打が多く、見ていて疲れる試合展開だった

第4試合、延長11回表、Mファンチームふぐなり選手が決勝本塁打を放つ。円内は無関係の編集部F

9回裏よしだ（POPCOM 激ペナマシン）同点2ラン

【2回戦・第6試合】MSXFAN対POPCOM

第1試合から第5試合まで、試合の細かな内容こそ違うが、勝敗は4月の大会とまったく同じ経過をたどっている。Mファンが敗退した試合も、このポプコム戦。Mファンは、この試合に先立って、ポプコム相手の非公式ウォッチモード試合を10戦やった。結果は1勝9敗。やはり天敵だ。

本番、1回裏、ポプコムはよしだ（有名な激ペナマシン）の適時打で1点先取。しかし、2回表、Mファンはふくちゃん（ライター・19歳）のフェンス直撃適時2塁打で2点を入れ、逆転。以降、3回に3点、4回に5点、5回に1点を加え、計11点の猛攻。ポプコムは小刻みに追いかけ、9回裏2

優勝　POPCOM

①PIYO PIYOS 8－7 ULTRADOES※
②MSXOENDAN 11－1 BEEPERS
③POPCOM 9－5 GENERALS※
④MSXFAN 2－1 KONAMIS
⑤PIYO PIYOS 10－0 MSXOENDAN
⑥POPCOM 12－11 MSXFAN
⑦POPCOM 7－1 PIYO PIYOS

※印は激ペナ大会〈全国版〉応募チーム

★この大会は、4月に行われた本物の「編集部対抗・激ペナ大会」（各編集部代表が2Pモードで対戦）とまったく同じチームデータをもとにウォッチモードで改めて試合させてみたものです。本物の大会では、会場にいた一般読者が操作する2チームが参加していましたが、この大会では、「激ペナ大会〈全国版〉」への応募チームから2チーム出場してもらいました。

激ペナ大会〈編集部対抗版〉参加全チームデータ

GENERALS
新潟・床村聡／15歳のチーム

PIYO PIYOS
変な名前だがMマガのチーム

POPCOM
NOPPANTS3にはよく負ける

ULTRADOES
新潟・円谷えーじのチーム

KONAMIS
強いのにMファンには弱い

MSXOENDAN
応援団のチーム。やや強い

MSXFAN
勝てない気のやさしいチーム

BEEPERS
ビープのチーム。弱い

参考文献＝『BEEP』1988年6月号

死ランナー1塁の時点で、11対9。あと1人のところで、よしだが打席に立ち、軽く左翼席へ同点2ランを放ち、延長戦へ。ポプコム4番手のカス投手えんじょをMファンがなぜか打ちあぐねているうちに、14回裏、ポプコムくろんまがさよなら犠牲フライをあげて、試合終了。またも、4月の大会と同じ結果になった。くそぅくそぅ、また負けた。くやしいよぅ。

優勝はポプコム

その後、ポプコムはMマガチームと決勝戦を行い、7対1で優勝を飾った。けっきょく、4月の大会とまったく同じ結果。不思議な因縁大会だった。

〈全国版〉開催へ向けて入力急ピッチ

来月の本大会に備え、大会実行委員会（委員長・十字軍のボス・22歳）では、チームデータの入力が1日に数十通も行われている。

7月8日の時点で応募総数は342通、7月23日現在では、未確認ながら千通を超えたようだ。最終的なしめ切りとなる7月31日には、2千通に達するだろうと投書対策委員会では見ている。

実行委員会の関係者によれば、高校野球と同様に県別に予選を行って、各県対抗にする線がほぼ決定している。ただ、県によってかなり応募数が違うため、最終的に別の方法をとらざるをえないかもしれないという。各地方ごとの差は、たとえば東京を100とした場合、トップの神奈川が124、北海道は36、イギリス4、佐賀にいたっては0。この地方格差解消に委員会では頭を悩ませている。

2回戦第6試合
MSXFAN—POPCOMS

M	0	2	3	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11
P	1	0	1	3	1	0	2	1	2	0	0	0	0	1X	12X

（延長14回）

【勝ち投手】えんじょ　【負け投手】なべちゃん　【勝利打点】くろんま　【2塁打】ふくちゃん2、てじなし1、のっぷ1／こばやし1、ささき1、かみや1、こみか3、よしだ1　【3塁打】よしだ　【犠打】ふくなり1（4回）／わたなべ1（3回）、くろんま1（14回）　【本塁打】こばやし2（4回、7回）、よしだ2（4回、9回）、むらやま（4回）⇨Mファンチームは単打の積み重ねで地道に得点をあげたが、ポプコムチームの長打攻勢にたじたじ。いい試合だっただけにくやしい

Mファンびいきで無名の糸井重黒氏（ライター・19歳）、怒る

ビデオを見せてもらった。なんだ、あのMファンチームのだらけようは。正直いって、私は今、やり投げになっている。ソウルには出ないぞ。

私は自他ともに認める巨人ファンである。ゆえに最近のスポーツ新聞の王監督批判には腹を立てている。だが、しかし。駄菓子菓子である。Mファンチームの監督は批判されてもしかたあるまい。

1回戦対コナミの試合で、1点の攻防をかけた投手戦だというのにもう球が曲がらなくなった先発投手を9回まで投げさせるやつがどこの世界にいるっ！　うまいというハーシーズのチョコを食べて、それが砂糖の固まりだと認識したときよりも不愉快だ。次の試合で負けたのは、このときの無意味な延長戦が響いたに違いない。

2回戦での心の傷みは1回戦のときよりも大きかった。9回、あの激ペナマシンの同点2ランを、目撃したとき、足の小指を柱にぶつけたときと同様のやり場のない傷みを私は感じた。（談）

今回は出場できなかった、極秘ファイル出身のNOPPANTS3。このチームは対ポプコム戦5連勝（非公式戦）

決勝戦
POPCOM—PIYO PIYOS

P	1	0	0	0	3	0	0	0	3	7
P	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1

【勝ち投手】たかはし　【負け投手】ひゅうま　【勝利打点】よしだ　【2塁打】くるんま1、よしだ1、むらやま1／じょんそん1、のり1　【3塁打】わたなべ1　【犠打】こみか1（5回）　【本塁打】こばやし1（1回）、よしだ1（9回）、こみか1（9回）／いんでい1（4回）

2回戦第5試合
MSXOENDAN—PIYO PIYOS

M	0	0	0	0	0	0
P	4	3	0	0	3X	10X

（5回コールド）

【勝ち投手】ひゅうま（完封）　【負け投手】ゆうご　【勝利打点】かあるくん　【2塁打】かあるくん1、すたろん1、いんでい1、はながた1、あーのるど1、すたろん1／こいずみ1、ふかがい1　【失策】MSXOENDAN1（2回）⇨試合は10分で終了

1回戦第3試合
POPCOM—GENERALS

P	3	0	0	2	0	0	4	0	0	9
G	1	0	2	2	0	0	0	0	0	5

【勝ち投手】じぇいで　【負け投手】しゅうゆ　【勝利打点】よしだ　【2塁打】よしだ2、こみか1、たかし1／りくそん1、せきとば1、ちょううん1、きょちょ1　【本塁打】むらやま1（1回）、わたなべ1（4回）、こみか1（7回）／きょちょ1（1回）、【盗塁】こばやし1

1回戦第2試合
BEEPERS—MSXOENDAN

B	0	0	0	1	0	1
M	0	1	0	5	5X	11X

（5回コールド）

【勝ち投手】ゆうご（完投）　【負け投手】らばわく　【勝利打点】ぢょほむ　【2塁打】がり1、えいりゃん1／まのひろし1、ながさわ1、ぢょほむ2、こがらし1　【失策】BEEPERS1（5回）⇨本塁打なし、単打と2塁打で大量11点とったM団チームの大勝

1回戦第1試合
ULTRADOES—PIYO PIYOS

U	0	2	0	3	0	0	2	0	0	7
P	0	0	0	0	0	4	0	3	1X	8X

【勝ち投手】たろー　【負け投手】れお　【勝利打点】じょんそん　【2塁打】じょにあす1、えいてい1、しんまん1、すーぱまん1／はながた2、すたろん1、かあるくん1　【本塁打】あーのるど2（6回、8回）、ろぼこっぷ1（8回）⇨白熱したすばらしい試合だった

Game Invaders
ゲーム百字軍

今回のプログラム

8月号の付録『激ペナ極秘ファイル』で発表したMR．Gの作り方（ディスク専用）は大きな反響を呼んだ。そこで、今月は新10倍版も作ってみた。ほかに、読者から寄せられた「夢のチームを作るプログラム」と、奇妙なモンスターチームを作る不思議技を紹介しよう。

リクエストに応えて「MR.G」新10倍版

8月号の「激ペナ極秘ファイル」で紹介した、打てばホームラン、走れば新幹線のMR．Gが新10倍でも作れるぞ。

■新10倍版MR．G入団手続き

①MR．Gを入団させたいチームを、あらかじめチーム名を変えて、2つ作っておき、プログラムの打ちこみミスでチームを再起不能にしてしまったときに備えておく

②BASICにして、リスト1を打ちこみ、完全にあっていることを確認してからテープやディスクにセーブする

③スロットに新10倍カートリッジだけを差し、GRAPHキーを押しながら電源を入れる。すると、BASIC画面になるので、リスト1をロードし、RUNする

④新10倍の中にあるチーム名のリストが番号付きで表示される

⑤「どのチームにつくりますか」ときいてくるので番号で答える

⑥「なんばん」ときいてくるのでMR．Gを入れたい打順で答える

⑦少しして「けんこうのため～」というメッセージが表示されたら手続き終了

⑧電源を切って、ふつうに激ペナをはじめる

⑨試合をするまえにMR．Gがちゃんと入団しているかどうかをエディットモードで確かめてみよう。MR．Gのデータはすべて「©」という文字だ。

■入団工作が失敗したときは

ⓐ③から④の途中で、「うちこみミス××」と表示されて終わる⇨リストの行20か行××に打ちまちがいがある

ⓑ⑨でMR．Gのデータがおかしくなっている⇨行70～80があやしい。そこにミスがなければ全体的に見直す

ⓒ⑨でMR．Gがいない……他チームに入団しているかも。いなければ行30～80を見直す

ⓓ④でチーム名が表示されない……行20と行30～50、そして行100以降を見直す

⬆MR．Gはピッチャーゴロでもランニングホームランにしてしまう

●リスト1＝新10倍で、秘密兵器「MR・G」を作る

編集部

```
10 CLEAR300,&HA000:DEFINTA-Z:DIMF(31):U=
&HA000:A=&HB000:B=&HB280:DEFUSR=U:DEFUSR
1=U+&HB3:COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40
20 FORI=0TO14:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VA
L("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*16+J+U,D:NE
XT:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+10
0:END ELSENEXT:Z=USR(0):C=0:I=0
30 P$="":D=PEEK(A+I):IFD=16THENI=I+8:IFI
>511THEN60ELSE30
40 IFPEEK(A+I+6)=255THENF(C)=PEEK(A+I+5)
:C=C+1:FORJ=0TO4:P$=P$+CHR$(PEEK(A+I+J))
:NEXT:PRINTUSING"  ##:&   &";C;P$;
50 I=I+8:GOTO30
60 PRINT:PRINTUSING"どのチームにつくりますか(1~##)"
;C;:INPUTF:IFF<1ORF>CTHEN60
70 INPUT"なんばん(1~12)";K:IFK<1ORK>12THEN7
0ELSEK=K-1:M=F(F-1)*128+A+K*14+11:FORJ=0
TO13:POKEM+J,VAL("&H"+MID$("1B2090150000
200B0B0B0B0B0B",J*2+1,2)):NEXT
80 FORJ=0TO1:S$=RIGHT$("000"+HEX$(USR1(F
(F-1)*128+A+J*128)),4):POKEF(F-1)*2+J*2+
B,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2)):POKEF(F-1)*2+J*
2+B+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):NEXT
90 A=USR(1):PRINT"けんこうのため、つかいすぎにちゅういしまし
ょう。":END
100 DATA F3,CD,5C,A0,30,1B,08,3E,10,08,2
1,00,B0,11,00,B0,7181
110 DATA 01,00,10,E5,C5,CD,23,A0,C1,E1,0
8,3E,30,08,CD,23,12284
120 DATA A0,FB,C9,C5,D5,E5,3A,5B,A0,08,5
F,08,21,00,A0,CD,12359
130 DATA 14,00,E1,D1,D5,E5,3A,F8,F7,B7,2
0,12,3A,5B,A0,CD,16541
140 DATA 0C,00,E1,D1,C1,12,13,23,0B,78,B
1,20,D6,C9,1A,5F,12622
150 DATA 3A,5B,A0,CD,14,00,E1,D1,C1,18,E
B,00,01,00,04,21,8672
160 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,C
D,8F,A0,18,03,CD,14043
170 DATA 7F,A0,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,F
F,32,5B,A0,C9,E6,17482
180 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,8F,A0,C1,D8,C
6,04,10,F6,C9,32,16586
190 DATA 5B,A0,21,10,40,CD,0C,00,FE,59,2
0,12,21,11,40,3A,7505
200 DATA 5B,A0,CD,0C,00,FE,5A,20,05,3A,5
B,A0,37,C9,3A,5B,11482
210 DATA A0,A7,C9,06,80,21,00,00,ED,5B,F
8,F7,C5,D5,1A,CD,17924
220 DATA CB,A0,D1,13,C1,10,F5,22,F8,F7,C
9,4F,11,01,A0,06,13020
230 DATA 08,79,CB,19,A7,CB,1C,CB,1D,CE,0
0,1F,30,06,7A,AC,11451
240 DATA 67,7B,AD,6F,10,EB,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,3471
```

プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください

10>165	20> 57	30>216	40>188
50> 56	60>239	70>221	80>192
90> 69	100> 10	110>113	120>215
130>243	140>120	150>201	160>253
170>202	180>230	190> 71	200>250
210>115	220>183	230>108	240>223

HRのルーレットに特性があった　8月号付録の『激ペナ極秘ファイル』をもとに、チームエディットするとき、設定値の影響力という項目でひっかかってしまう。そこで、MSXの頭脳であるZ80の、R（リフレッシュ）レジスタという激ペナで使われる乱数を作っている部分の特性を調べてみた（じつはルーレットを10万回ほど回してみただけ）。その結果、わずかではあるが特性があることが判明した。

夢のチームをエディットするプログラム

リスト2、3の「夢のチームを作る」プログラムは読者投稿のものをちょっとだけ修正したものだが、かんじんの封筒がどこかに行ってしまって作者がだれなのかわからなくなってしまった。ごめんなさい。右の欄外を見て、ご連絡ください。

さて「夢のチーム」プログラムを使うと、たとえば、打率は0から9割9分9厘まで、HRは99本まで、投手のスピードも199キロまで設定できる。加えて、各数値の合計値に対しても制限がないので、実在の球団データを正確に入力することができるのだ。

もちろん、適当なスーパーチームを作って楽しむのも勝手だが、打者に関するかぎり、このプログラムではMR．Gのデータを入力することはできない。

リスト2はディスク用、リスト3は新10倍用のプログラムだ。やることは同じだが、使い方は少し違う。

リスト2、3のどちらも、それぞれのリストを打ちこみ、プログラムの確認をしたうえで、セーブしておくまでは同じ。掲載リストは、在ROM球団のDARKSの選手にFLYERSのデータを入れた「DARKFL

新コーナータイトル未定

ごめんなさい　すばらしいプログラムを送っていただいたのに関わらず、名前を紹介できなくて本当にごめんなさい。ちょっとP18のトビラ写真をよ〜く見てください。変なバッターがいるモニターの右横に薬の袋とならんで、封書がありますね。これがそのプログラムが入っていた手紙なのです。写真には写ってたのにねえ。ここの机の持ち主(百字軍のボス)が紛失してしまったのでした。そこでこのプログラムの投稿者のかたは連絡をください。好きなゲームを差し上げて、来月号では名前も発表しますので。本人かどうかを判別するにはもともとプログラムに入っていたチームデータを教えていただければ判断できますので。電話でも手紙でも結構です。

●リスト2=ディスクで夢のチームを作る

作者不明➡

```
10 CLEAR 999:I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":CLS
20 PRINT"Reading..":PRINT"TEAM NAME":REA
D A$:FOR I=1 TO 10:B$=MID$(A$,I,1)
30 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0) ELSE 50
40 IF I>8 THEN MID$(A$,I)="$":GOTO 70 EL
SE MID$(A$,I)="_":GOTO 70
50 IF B$=>"0" AND B$=<"9" THEN J$=J$+CHR
$(VAL(B$)+1):GOTO 70
60 IF B$=>"A" AND B$=<"Z" THEN J$=J$+CHR
$(ASC(B$)-50) ELSE 999
70 NEXT:F$=LEFT$(A$,8)+"."+RIGHT$(A$,2)+
"A":J$=J$+CHR$(0)
100 FOR I=1 TO 12:PRINT "No.";I;"batter"
:GOSUB 500:READ A$
110 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 999
120 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(
MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
200 FOR I=1 TO 4:PRINT "No.";I;"pitcher"
:GOSUB 500
210 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,
1)
220 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 999
230 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(35) ELSE I
F B$="D" THEN J$=J$+CHR$(18) ELSE 999
240 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL
(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
300 PRINT"Ok":PRINT"Disk ready?":PRINT"H
it any key":A$=INPUT$(1)
310 OPEN F$ AS #1:FIELD #1,255 AS A$:LSE
T A$=J$
320 PUT #1:PRINT"Completed..":END
500 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
510 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 54
0
520 A=INSTR("゛゜ー",B$):IF A THEN J$=J$+CH
R$(A+11):GOTO 540
530 A=INSTR(I$,B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(
A+40) ELSE 999
540 NEXT:RETURN
999 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
1000 DATA "DARKFLYERS"
1010 'B.
1020 '       Name         R      Ave  Run
1030 '                    L           HR
1040 DATA "いわさき  " , "R" , "2872499"
1050 DATA "まつい    " , "R" , "2903282"
1060 DATA "しょうが゛き" , "L" , "3423775"
1070 DATA "もあい    " , "R" , "3375050"
1080 DATA "なか゛え   " , "L" , "3074462"
1090 DATA "ちあき    " , "R" , "3103044"
1100 DATA "ふくい    " , "R" , "2832972"
1110 DATA "みよし    " , "L" , "2613365"
1120 DATA "なか゛た   " , "L" , "2845181"
1130 DATA "かみお    " , "R" , "2752693"
1140 DATA "は ろ     " , "R" , "2743386"
1150 DATA "おーた    " , "L" , "2483570"
1160 'P.
1170 '       Name       RL   SPD   ST S
1180 '                  UD       Era  C F
1190 DATA "おーつか  ","RU","16013243999"
1200 DATA "うえはら  ","LU","15027975381"
1210 DATA "あかた゛  ","LD","14026140991"
1220 DATA "さき゛さか ","RU","14026019909"
```

プログラム確認用データ　使い方は45ページ

```
  10>249    20> 12    30> 57    40>234
  50> 60    60> 43    70> 55   100>195
 110>  6   120> 29   200> 79   210> 40
 220>  6   230>214   240>105   300>186
 310>253   320> 67   500>170   510> 36
 520>138   530>135   540>130   999>111
1000>185  1010> 85  1020>236  1030>129
1040>124  1050>175  1060>101  1070> 54
1080>139  1090>154  1100>127  1110>109
1120>158  1130>  1  1140> 49  1150> 93
1160>183  1170> 16  1180>114  1190>154
1200>247  1210>234  1220>108
```

●リスト3=新10倍で夢のチームを作る

編集部改造版

```
10 CLEAR999,&HA000:DEFINTA-Z:DIMF(31):U=
&HA000:A=&HB000:B=&HB280:DEFUSR=U:DEFUSR
1=U+&HB3:COLOR15,0,0:SCREEN1:WIDTH32
20 FORI=0TO14:S=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VA
L("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*16+J+U,D:NE
XT:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+10
0:END ELSENEXT:Z=USR(0):C=0:I=0
30 P$="":D=PEEK(A+I):IFD=16THENI=I+8:IFI
>511THEN60ELSE30
40 IFPEEK(A+I+6)=255THENF(C)=PEEK(A+I+5)
:C=C+1:FORJ=0TO4:P$=P$+CHR$(PEEK(A+I+J))
:NEXT:PRINTUSING"       ##:&   &   ";C;P$;
50 I=I+8:GOTO30
60 PRINT:PRINTUSING"と゛のチームをへんこうしますか(1~##
)";C;:INPUTF:IFF<1ORF>CTHEN60
70 M=F(F-1)*128+A+11:GOSUB500
80 FORJ=0TO1:S$=RIGHT$("000"+HEX$(USR1(F
(F-1)*128+A+J*128)),4):POKEF(F-1)*2+J*2+
B,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2)):POKEF(F-1)*2+J*
2+B+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):NEXT
90 A=USR(1):PRINT"Compleate...":END
100 DATA F3,CD,5C,A0,30,1B,08,3E,10,08,2
1,00,B0,11,00,B0,7181
110 DATA 01,00,10,E5,C5,CD,23,A0,C1,E1,0
8,3E,30,08,CD,23,12284
120 DATA A0,FB,C9,C5,D5,E5,3A,5B,A0,08,5
F,08,21,00,A0,CD,12359
130 DATA 14,00,E1,D1,D5,E5,3A,F8,F7,B7,2
0,12,3A,5B,A0,CD,16541
140 DATA 0C,00,E1,D1,C1,12,13,23,0B,78,B
1,20,D6,C9,1A,5F,12622
150 DATA 3A,5B,A0,CD,14,00,E1,D1,C1,18,E
B,00,01,00,04,21,8672
160 DATA C1,FC,C5,E5,7E,CB,7F,20,06,79,C
D,8F,A0,18,03,CD,14043
170 DATA 7F,A0,E1,C1,D8,23,0C,10,E9,3E,F
F,32,5B,A0,C9,E6,17482
180 DATA 80,B1,06,04,C5,CD,8F,A0,C1,D8,C
6,04,10,F6,C9,32,16586
190 DATA 5B,A0,21,10,40,CD,0C,00,FE,59,2
0,12,21,11,40,3A,7505
200 DATA 5B,A0,CD,0C,00,FE,5A,20,05,3A,5
B,A0,37,C9,3A,5B,11482
210 DATA A0,A7,C9,06,80,21,00,00,ED,5B,F
8,F7,C5,D5,1A,CD,17924
220 DATA CB,A0,D1,13,C1,10,F5,22,F8,F7,C
9,4F,11,01,A0,06,13020
230 DATA 08,79,CB,19,A7,CB,1C,CB,1D,CE,0
0,1F,30,06,7A,AC,11451
240 DATA 67,7B,AD,6F,10,EB,C9,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,3471
500 I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":PRINT"Reading"
510 FOR I=1 TO 12:PRINT "No.";I;"batter"
:GOSUB 620:READ A$
520 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 670
530 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(
MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
540 FOR I=1 TO 4:PRINT "No.";I;"pitcher"
:GOSUB 620
550 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,
1)
560 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(32) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(26) ELSE 670
570 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(35) ELSE I
F B$="D" THEN J$=J$+CHR$(18) ELSE 670
580 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL
(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
590 PRINT"Ok"
600 FORI=0TO243:POKEM+I,ASC(MID$(J$,I+1,
1)):NEXT
610 RETURN
620 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
630 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 66
0
640 A=INSTR("゛゜ー",B$):IF A THEN J$=J$+CH
R$(A+11):GOTO 660
650 A=INSTR(I$,B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(
A+40) ELSE 670
660 NEXT:RETURN
670 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
680 'B.
690 '       Name         R      Ave  Run
700 '                    L           HR
710 DATA "いわさき  " , "R" , "2872499"
720 DATA "まつい    " , "R" , "2903282"
730 DATA "しょうが゛き" , "L" , "3423775"
740 DATA "もあい    " , "R" , "3375050"
750 DATA "なか゛え   " , "L" , "3074462"
760 DATA "ちあき    " , "R" , "3103044"
770 DATA "ふくい    " , "R" , "2832972"
780 DATA "みよし    " , "L" , "2613365"
790 DATA "なか゛た   " , "L" , "2845181"
800 DATA "かみお    " , "R" , "2752693"
810 DATA "は ろ     " , "R" , "2743386"
820 DATA "おーた    " , "L" , "2483570"
830 'P.
840 '       Name       RL   SPD   ST S
850 '                  UD       Era  C F
860 DATA "おーつか  ","RU","16013243999"
870 DATA "うえはら  ","LU","15027975381"
880 DATA "あかた゛  ","LD","14026140991"
890 DATA "さき゛さか ","RU","14026019909"
```

プログラム確認用データ　使い方は45ページ

```
 10> 20    20> 57    30>216    40>248
 50> 56    60> 17    70>191    80>192
 90> 38   100> 10   110>113   120>215
130>243   140>120   150>201   160>253
170>202   180>230   190> 71   200>250
210>115   220>183   230>108   240>223
500>213   510> 19   520>117   530> 29
540>159   550> 40   560>117   570> 69
580>105   590>197   600> 35   610> 56
620>170   630> 36   640>122   650>134
660>130   670>111   680> 85   690>236
700>129   710>124   720>175   730>101
740> 54   750>139   760>154   770>127
780>109   790>158   800>  1   810> 49
820> 93   830>183   840> 16   850>114
860>154   870>247   880>234   890>108
```

注目株は7番目の数字　10万回で、0：6273／1：6237／2：6232／3：6273／4：6255／5：6228／6：6248／7：6259／8：6254／9：6242／10：6254／11：6236／12：6256／13：6257／14：6229／15：6267(付録の「HRが○〜○⇨」のあとの数字の羅列の何番目が出たのかを示している)というように出た。0、3、15は、HRの値にかかわらず一定で関係ないので、注目株は7だ。

ちょっと通り抜け

Q…『イース』でダルク＝ファクトが倒せません。どうすればいいのですか？　何か必要なアイテムがあるのですか？(東京都／原田明和・？歳)

A…シルバーシールドは黒マントの男に盗まれたというし、シルバーアーマーをディオスの店から買っていったのもやっぱり黒マントの男だという。どうやら黒マントの男は銀製の品物が人手に渡るのを恐れているらしい。ところで黒マントの男って誰だろう。キミがてこずってる男のマントは何色かな？

アレスタクイズ発表

先月号23ページのクイズの発表　なんと『アレスタ』の発売を待たずしてサウンドテストの方法がわかってしまったのだ。なぜかというとディスクステーションの中に入っているアレスタでも同じ方法でできてしまうからさ。方法はプロローグのときに[T]を押しながらスペースを押すだけ。19種類のBGMを楽しめる。さて8月8日にコンパイルから通信販売で発売される、アレスタシンセバージョンのミュージックテープの当選者は広島・下田喜則くん、宮城・伊藤孝彦くん、長野・伊藤淳くん、大阪・菅野誠くん、千葉・山本英喜くんの先着5名様でした。しかし、ディスクステーションで発見されるとはなあ。

YERS」を作るプログラムになっているのだ。これだけでも使える。

最初のプログラムが正しいことを確認したら、いよいよ自分が作りたいチームのデータ作りだ。ここから、リスト2と3とではやり方が違うので別々に説明しよう。

「夢のチーム」作り。打者も投手も、データの部分を変更して自由にエディットできる

■リスト2の使い方

行1000以降のデータは、チーム名と各選手名、選手データになっている。選手データは数字がつながっているのでわかりにくいが、エディットモードで見る数字と桁数がすべて同じなのですぐわかるだろう。

このデータを修正して、自分の好きなチーム用のプログラムに変えていくわけだ。

まずチーム名をアルファベット大文字または空白で打ちこむ。「"」のあいだはピッタリ10文字にすること。

次に選手の名前をひらがなで、データを数字で変更していき、各行の修正が終わったらリターンキーを押していく。

修正が終わったら、RUNすると各データごとにチェックしてくれる。データの形式が間違っているときは「Wrong DATA!!」と表示するので、その直前に表示されていた部分のデータを見直す。だいじょうぶなら「Ok」を表示して「Disk ready?」「Hit any key」といってくるので何かキーを押す。しばらくするとそのディスクのなかに望みのチームが誕生している。

■リスト3の場合

新10倍版ではチーム名を設定できず、MR．Gのプログラムと同様、あらかじめ新10倍のなかに入れてあるエディットチームのデータを変更する方式になっているので注意。

行710以降のデータをリスト2の場合と同様に自分の好きに変更していく。そして、変更したプログラムを、テープかディスクにセーブしておく。

いったん電源を切り、新10倍だけを差しこんで、GRAPHキーを押しながら電源を入れる(MR．Gのときと同じ)。

BASIC画面が出るので、プログラムをロードして、RUN。すると、新10倍に入っているチーム名が表示されるので、番号で答える。しばらくすると、選んだチームのデータが、リスト3に打ちこんだデータに変わっているというわけだ。

モンスターチームが出現する不思議テク

大阪府・沖本？(字が読めない)から送られてきた不思議な情報を最後に公開しよう。

たとえば、ファンダムの1画面プログラムなどを打ちこんでディスクにセーブするとき拡張子として「．$$A」とつけておくと、激ペナのチームデータとして使えるのだ！

こうして作ったチームは、名前も選手データもでたらめのモンスターチーム。ときどきMR．Gクラスの大物や超絶投手が混じっていて、遊んでみると楽しい。ぜひ試してほしい。

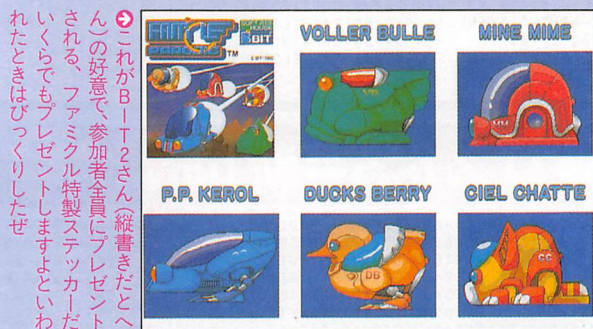
茶色の四角がチーム名、選手の名前は……読めないよー

ファミクルクイズ発表

ボスキャラを集合させたのは北海道／SONY TOYOTA。ハガキ2枚組の大作

7月号でやったファミクルのマップに全部で何枚の写真を使ったかを当てるというこのクイズ。正解は639枚でした。応募総数はなんと327通。ギャグを書かないと失格になるクイズにこれだけの数がくるとは思わなかった。中にはギャグを書いてなかったために正解に近いのに失格となった人もいたよ。でもしめきりに間にあっていれば参加賞のステッカーをあげる。ここでいきなりお詫びをしちゃうけど、人数が多いので参加賞の発送にはかなり時間がかかるので覚悟しておいてほしい。

3等の虚空の牙城とドラスレIVセットは624枚と書いた新潟／猪俣学くん。2等のハウメニと脱いだ図鑑セットは634枚の愛知／長谷川摂くん。Mファンテレカ5枚の1等は埼玉／田中利明くんだ。電話かけまくろう。彼は637枚とあと2枚でピタリ賞というところだった(ピタリ賞ないけど)。優秀なギャグは来月以降紹介する予定だ。

これがBIT2さん(縦書きだとへん)の好意で、参加者全員にプレゼントされる、ファミクル特製ステッカーだ。いくらでもプレゼントしますよといわれたときはびっくりしたぜ

投稿大募集

知らないうちにたくさんできたコーナーにどんどん応募しよう。①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q＆Aのコーナー。③名場面見せびらかし。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文(仮題)。キャラクタに対する思いいれを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。以上がレギュラーのコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストもよろしく。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中から優秀な人にはMファンテレカか、ゲームをプレゼントします。次号はいよいよ激ペナの全国大会をどど～んと天文学的なページ数でお送りします。

とつぜんですがすんごいお知らせ。ゲーム十字軍が単行本になります。10月上旬に880円で発売する予定。内容はMSXゲームのバイブルとするつもり。

HRは10にしとくといい　インパクトの値に大きな影響を与え、かつ打球が高く上がるのはルーレットから導かれる値が3のときだ。7番目に3があるのはHRが10のときのルーレットなので、HRを10にしておくと意外にホームランバッターが作れるという結論が導き出された。という、怪しげな話でした(次号につづく)。

感動ロマン広告マンガ テクノのばら

テクノポリス編集部
＆佐藤 元

「美少女ソフト」と「同人ソフト」
と申します
どうか私どももお連れ
ください　必ず姫さまの
お力になります

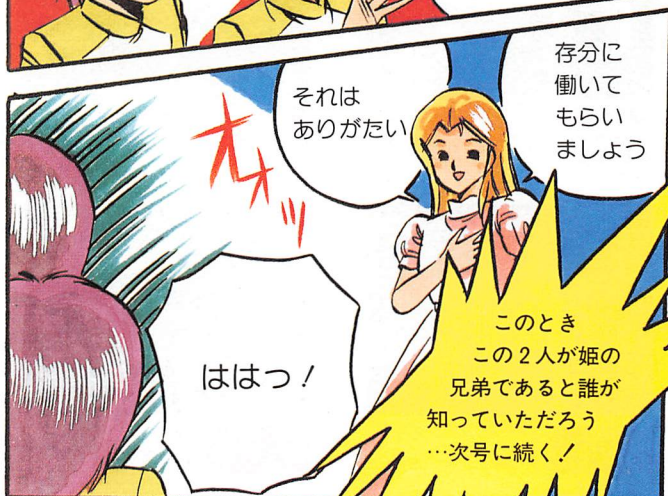
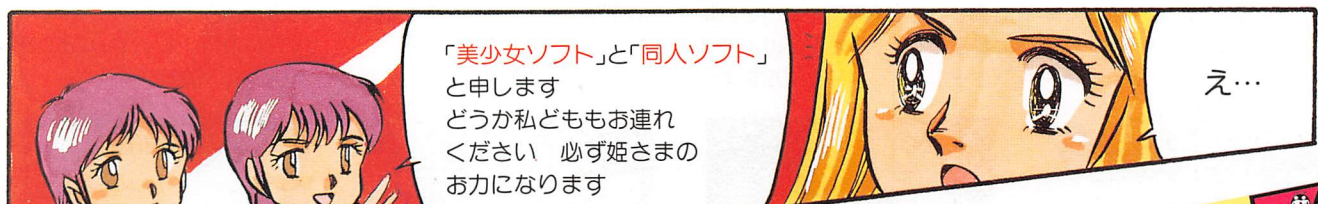
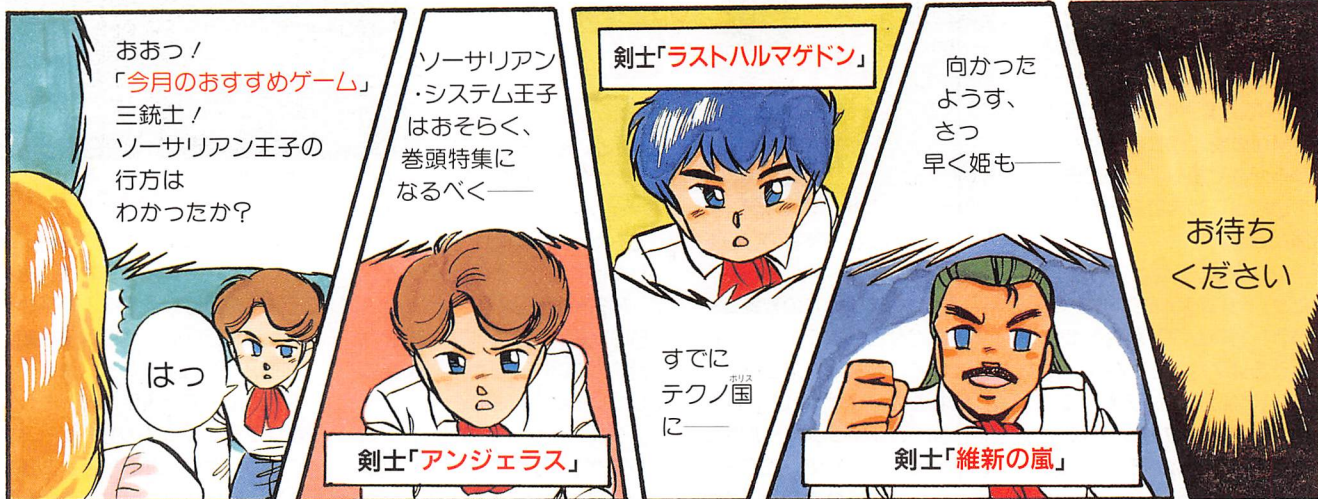
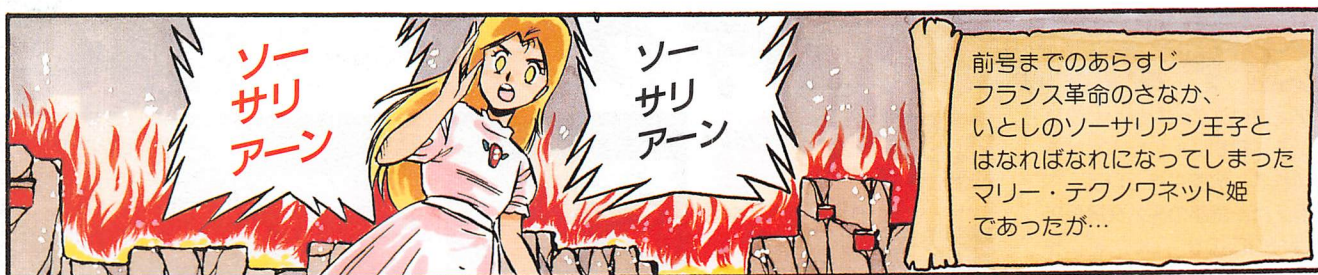
え…

それは
ありがたい

存分に
働いて
もらい
ましょう

オオッ

ははっ！

このとき
この２人が姫の
兄弟であると誰が
知っていただろう
…次号に続く！

愛と感動の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

9月号
好評発売中

特別定価530円
毎月8日発売
徳間書店

ちょっとカゲキなパソコン・プレイングMagazine
テクノポリス
特集「ソーサリアン」が出た!!
今月のオススメ3本大特集
ラスト・ハルマゲドン
アンジェラス
維新の嵐
夏コミ直前！ 同人ソフト
新作ゾクゾク！ 美少女ソフトコレクション
水龍士／A列車で行こうII
エルギーザの封印
SEPTEMBER 9

FAN♪ FAN♪ BOX♪
ファン ファン ボックス

新製品 やっぱり売れてる『ディスクステーション』

ディスクステーションが売れている。最初に出したぶんは売り切れて、増産中だという。

例えば、銀座の有名文房具店では2DDのディスクを1枚1750円で売っているというのに、同じ2DDのディスクステーション（MSX2専用、VRAM128K）は定価980円。FMパックにも対応。漢字で読むには漢ROMが必要だけれど、なくてもひらがなで読むことができる。この値段とこの内容なら売れて当然だろう。

『アレスタ』の1面がプレイできたり、『ハッスルチューミー』というレトロソフトが遊べたりというのは7月号でも紹介したが、それに加えて『ソリテアロイヤル』の「クロンダイク」が完全に遊べるようになっていたのにはちょっと驚いた。さらに、オマケのゲームプログラムも4本入っている。

ほかに、アドベンチャーゲームふうの「小説」、読者のCGを募集する「アートギャラリー」、FMパックについての教養コーナーなどなど、バラエティに富んでいて、ほんとに楽しい。

これもオマケだけれど、かんたんなグラフィックツールがついていて、それを使ってアートギャラリーに応募するという企画もいきなり実現していた。編集部でもさっそく、このオマケツールを使ってサンプルを作ってみた（下の写真）。すごく苦労したけれど、いちおう使える。

MSXで遊ばないときは、BGV（CGをバックに軽快な音楽が流れる）をかけたままにしているのもいい。

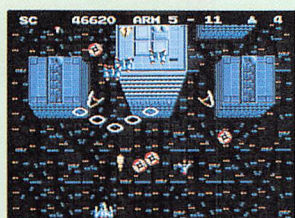
ブレイングレイの『ラスト・ハルマゲドン』やウインキーソフト『あかんべドラゴン』のCMも画面入りで入っているのも画期的でいい。

ディスクステーションの売れ行きのよさに声が1オクターブ高くなったコンパイルでは、第2弾の創刊号の予定を1月早めて、10月8日に、今度は2枚組1980円で発売することに決定。内容はまだまだ未定だが、もしかしたら、かつての有名ゲームやセガのゲームが遊べるかもしれない。詳しいことは、また来月のFFBで。

※問い合わせ先＝コンパイル㈱
☎082-263-6006

↶↑ディスクステーションのパッケージ（左）とタイトル画面。「Disc」と「disk」でつづりがくいちがっているけれど、まあいいや。漢ROMがない場合は、自動的に全部かな文字で表示される

↑目次。40ページの予定だったのが、30ページになっているけどそれでも内容は充実している

BGV ↑CGをバックにメロディーが流れる

ゲーム ↑1面が遊べる。タイトルデモもある

↑ソリテアロイヤルから「クロンダイク」。完全に遊べる

↑ハッスルチューミー。ネズミがエサを集めるアクションゲーム

CM ↑ラス・ハゲの紙しばいふうCM

↑あかんべドラゴンのCM。タイトルとゲーム画面が見られる

うんちく ↑FMパックの教養講座。イラスト入り

オマケ ↑オマケのツールで作ってみたミニCG

●中学生になりました／中学生になりました。部活は野球部でとてもたいへんです。声を出し、中かがみになり、いつも足が痛くなります。だけどとても楽しいです。編集部のみなさんもがんばってください。そしてもっと楽しいFANにしてください。おわり。（長崎県・羽田野宏治）⇨いいですねえ、この海外にいるパパにでも送るような、さわやかな内容。そうか、宏治ももう中学生かあ。ちょっと見ないあいだに大きくなりやがって。（バ）

MUSIC ビデオもがんばる最新ゲームミュージック情報

キングレコード『コナミ・ミュージック・コレクションVol.Ⅰ』

2 アポロン『オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇』

3 アポロン『熱血高校ドッジボール部』(シンセ版)

ポニーキャニオン『GALAXY FORCE/S.S.T.BAND』GSMシリーズ第2弾

5 ポニーキャニオン『ギャラクシーフォース』(ビデオ)。S・S・T・BANDも見られる

6 ポニーキャニオン『SEGA体感SPECIAL』(ビデオ)。見て聞いてゲームを楽しむ

まさに、ゲームミュージック花盛り/　いろんなところで、このいちばん新しい音楽ジャンルに力を入れはじめているのはとてもうれしい。「お金がたりな〜い/」と嘆いているキミは「さあ応募しなさい」にぜひチャレンジしてくれ。メーカーさんもMファンも、GM(ゲームミュージック)ファンの味方だ。

1コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション　Vol.1

収録内容は『グラディウスII』より16曲、『ラビリンスランナー』より15曲、『悪魔城ドラキュラ』より16曲、『チェッカーフラグ』より11曲、すべてアーケードゲーム基盤から収録したオリジナル・サントラ・バージョン。1曲1曲は短いが、コナミのGMがいろいろ楽しめるのでマル/　CD3000円、LP2500円、テープ2500円。

(キングレコード)

2オリジナル・サウンド・オブ沙羅曼蛇〈MSX版〉

ステージ1〜6のBGMほか、全9曲収録。

テープ版のみの発売で、価格は1000円。ロゴステッカーとゲームストーリー、登場人物&敵キャラクタ解説付きカラー・ピンナップの付録入り。

(アポロン音楽工業)

3サウンド・ストーリー/熱血高校ドッジボール部

最近ではファミコン版でも有名だけど、こちらはアーケード版のシンセサイザーグレードアップバージョン。世界5か国との対戦テーマ曲のほか全9曲収録。「熱血」というだけあって、力強い曲調のオープニングはスポ根そのもの/　思わず涙が目の幅で流れ出た。また、熱血主人公くにおくんの掛け声、やじなども盛りこまれていて、なかなか楽しい。

テープ、1000円。ロゴステッカーとキャラクタ解説付きカラーピンナップの付録入り。

(アポロン音楽工業)

4 GALAXY FORCE/S.S.T.BAND

サイトロンレーベルGSMシリーズ第2弾。

『ギャラクシーフォース』の完全収録のほかに、『獣王記』『サンダーブレード』(CD、テープ版のみ)を追加収録。

さらに、『ギャラクシーフォース』はもちろんのこと、『アウトラン』『スペースハリアー』『アフターバーナー』までがセガ・サウンド・チームS.S.T.BANDの演奏によるアレンジバージョンで収録。オリジナルサントラもいいけれど、アレンジバージョンの迫力も捨てがたい。このアルバムのアレンジバージョンは、なかなかの逸品だ。CD2800円、LP2200円、テープ2500円。

(ポニーキャニオン)

5ギャラクシーフォース

サイトロンレーベルGSVシリーズ(ビデオソフト)。

CGによるストーリーとS.S.T.BANDのプロモーションを収録。カラー30分、HiFiステレオ、3800円。

(ポニーキャニオン)

6SEGA体感SPECIAL

こちらも、サイトロンレーベルGSVシリーズ。『ギャラクシーフォース』に加え、『アウトラン』『サンダーブレード』を収録。

カラー60分、HiFiステレオ、9800円。

(ポニーキャニオン)

7アレスタ・シンセバージョン

『アレスタ』のGMのシンセバージョン。テーマ、ラウンドごとのテーマなど全17曲。テープ1980円(通信販売)。入手方法は、代金1980円+送料200円(速達希望の場合はさらに+200円)を現金書留か100円以下の切手で、下記まで。

〒732広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交1005
㈱コンパイル「みゃ〜もさん大好き♡」係

コンパイルのあて先っほんとに変なのばかりなんだよね。

※問い合わせ先=㈱コンパイル
☎082-263-6006

コンパイル『アレスタ・シンセバージョン』通信販売のみ

しつもんでんわより

●インターねじ屋/1回目、ぷるるる—「はい、インターメディアです」『あ、間違えました』2回目、ぷるる—「はい、インターメディアです」『あれ、間違えました』3回目。ぷるっ「はい、MSX・FANです」『あのぉ—(質問略)……ところで、なんか同じ電話番号なのに違う所にかかったようなんですけど……』「は?」『インターねじ屋とかっていうねじ屋さんみたいなんですが』「そ、そうきっと混線してたんだね」☆徳間書店インターメディア、ということもあります。(F)

アンケートハガキより

●しかし/暮らしの適当手帖7月のテーマ「テレビ東京」はとても気に入りました。徳間書店にもこういうセンスの人がいたんですね。友人と大笑いしましたが、友人はまるでハッカーのファミコンダメソフトの記事みたいで、もろ書いているのが気に入ったとのことです。これからも続けてください。(高知県・福島昌裕)⇨とちゅうまではうれしかったけど、どうせならもっとほかのたとえを出してほしかったですねえ。しょせん、脱けきれてないです。(バ)

●世界の国からこんにちは／某月某日、ふだんは使用しないはずのリンクス通信用の電話が鳴る。けげんそうに電話をとるてじなし(24歳未婚)「はい、インターメディアです。」5秒後受話器を押さえ、顔面蒼白になりながらてじなし(大卒)がなさけない声で叫ぶ。「え、英語だよーっ」一瞬編集部の空気が凍りついたが、誰一人としててじなし(教員免許有)に答える者はいなかった。しかたなく、大きく深呼吸をして電話に向かう。「は、はろー」『IWANNTTOSPEAKTOUMEGAOKAYOKOHAMA』「ヨコハマ? のお、ひあいづとぉきょお、しんばし、ゆーのおぅう?」『TOKYO?SHIMBASHI?OH!EXECUSEME!ITHINKTHAT…THANKYOU!』☆英語はこわい。(F)

SHOW 札幌発、MSXサマーフェスティバルレポート

FMパックの全国縦断キャンペーンイベント「MSXサマーフェスティバル」(松下電器主催)が開催されている。

FMパックの紹介はもちろん、発売前のソフトが直接プレイできる「新作ソフト体験コーナー」、「ザ・リンクスのコーナー」、「MSX博士のQ&Aコーナー」など内容は盛りだくさん。また、特設のミニ・ステージでは、MSX専門誌やソフトハウスのいろいろな催しが1日中行われる。もちろんMファンも、PACマジックの紹介などもやっているぞ。

7月24日に行われた札幌会場のようすをちょっと伝えてみよう。会場のそごう電器YESではMSXがところせましと並べられ、『R-TYPE』や、『サイオブレード』、『めぞん一刻・完結篇』、『アウトラン』などなど発売まえから話題になっているソフトが動いていて黒山の人だかり。気分はゲームセンターといった感じだった。またミニ・ステージでは、マイクロキャビンが『めぞん一刻』のクイズやプレゼント、BIT²が『シンセサウルス』の実演、コンパイルが『アレスタ』のウル技公開、T&Eソフトが『サイオブレード』と究極のFM音源デモ、アイレムが『R-TYPE』プレゼント付きクイズ大会、そして最後のMSXなんでもクイズまで、クイズ、プレゼント、講演など30分間隔で絶え間なくつづくのだった。

↑MSX専門誌コーナー。ファンダムのゲームが遊べるぞ

↑まだ発売されていない新作ゲームがおもいっきり遊べるのだ

↑ステージで行われたMSX・FANの講演。つたないながらも、一生懸命やりました

このイベントの今後の日程は、次のとおり。

●大阪　8月12日(日)
梅田ABCエキスタ
●神戸　8月19日(金)
せいでん三宮本店
●東京　8月21日(日)
新宿スタジオアルタ

※問い合わせ先(上記3つとも)＝松下電器・情報機器部内PAP☎06-908-1151

また、大阪ではA1スピリットゲーム大会も開催されていて、すでに予選が始まっているが、最後の予選大会(8月19日)にはまだまにあう。決勝は8月27日。こちらの会場と問い合わせ先は、梅田阪神ナショナルショールーム(阪神百貨店6F)☎06-345-4161

SHOW パソケットとはなんぞや

日本で初めて(おおげさ)同人ソフトだけの即売会「パソケットI」が7月14日の日曜日、東京は飯田橋で開催された。同人ソフトというのはアマチュアが仲間うちや個人で作り、商業ベースにのらないものだ。今度うちの会社からMSX版が出る『お嬢様くらぶ』や『まじゃべんちゃー』なんかは同人ソフト出身だ。おもしろいので商業ベースにのせてしまったわけね。

さてMSX用のソフトだけど2つしか売ってなかった。ひとつはセーラー服のおねえさんのエッチなグラフィックが6カット楽しめる『MRD2022』500円。値段のわりにはけっこうエッチだった。ハアハア。もうひとつは『GALナンパ大作戦』。原宿で女の子をナンパしてホテルに連れこみジャンケンする話(ウソ)なんだけど、これは同人ソフトではない。『刑事大打撃』を作ったファミリーソフトというプロのソフトハウスが試作品を出品していたのだった。

↑赤いのは忍者ウォーリアーズだって。ニセ高橋名人もいたよ

このほかにもMSXのソフトを出品する予定の同人がいくつかあったんだけど、どこも完成しませんでしたごめんなさ〜いといった感じでした。88とかのほうは盛りあがってたので、はやくも次回「パソケットII」が開催されることが決まったみたい。今後くわしいことを知りたければテクノポリスを読もう。

新製品 コナミのジグソーパズル

あのコナミからジグソーパズルが発売された。

絵柄は、ゲームキャラクタのイメージイラストをモチーフにした「コナミキャラクタシリーズ」と、美しい写真をモチーフにした「イメージフォトシリーズ」の2シリーズがある。

コナミキャラクタシリーズは『グラディウス』『グラディウスII』『沙羅曼蛇』『夢大陸アドベンチャー』の4作品、イメージフォトシリーズは『セピアの少女』『セピアの思い出』『ペイパー』『ライフシーン』の4作品。サイズは38センチ×53センチ、500ピースで、価格は各1500円。

イラストもいいけれど、ゲーム画面そのものをジグソーでやってみたい気もする。そのうち、出してくれるかな。ジグソーにかぎらず今後のコナミの幅広い活動にちょっと注目しておきたい。

※問い合わせ先＝コナミ㈱☎03-264-5678㈹

←ずらりとそろった、コナミのジグソーパズル8タイトル

●有名人よ／修学旅行で東京行ったんだよ。浅草でMファン7月号とログイン買ったのよん。東京ドームも行ったよ。(愛知県・木村晃一)⇨東京ドーム、いいですねえ。わたしも先日行きましたが、あそこの焼き鳥おいしいよ。それにしても野球選手はいいわ。カッコいいもの。8月号の十字軍にも手紙ほしかったわあ。こんな本読んでないよなあー。今からでも個人的に手紙待ってますよ。頭はべつにいいんです、顔がよくてかせいでくれれば。(バ)

VIDEO ビデオマガジンぞくぞく

低価格のビデオマガジンが次々と発売されるなか、Mファン編集部のあるTIMからも『ファミマガVideo』が7月21日に創刊になった。おなじみファミマガと同じノリでファミコンゲーム情報を満載。『スーパーマリオ3』の動く画面が見られたり、写真よりわかりやすいウル技の紹介、超新作ゲームの先取り紹介など、内容は盛りだくさん。45分で1780円、VHSのみ。別冊付録のミニ本もついている。隔月で発売していくのでよろしくとのこと。

ビデオマガジンといえば、『VINBO』、『天下泰平』などのほか、ゲーム専門の『GTV』や、最近出た『Gamers』(ピラミッドビデオマガジン)、『SUPER GAMES』などなど数が出そろってきた。来月はこういったビデオマガジンをまとめて紹介するぞ。

←↑左がファミマガVideoのお姿。上は、なかに入っているミニ本。かわいいでしょ

BEST 10 NEW ベスト10速報！

J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	イースII
2	—	ディスクステーション
3	5	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
5	2	ドラゴンクエストII
6	8	信長の野望《全・国・版》
7	6	イース
8	—	殺意の接吻
9	—	ソリテアロイヤル
10	—	TDF怪獣大戦争

アンケート調査結果おもしろかった10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド3
2	2	イース
3	4	グラディウス2
4	3	信長の野望《全・国・版》
5	6	THEプロ野球 激突ペナントレース
6	5	F-1スピリット
7	8	三国志
8	7	ドラゴンクエストII
9	—	沙羅曼蛇
10	9	シャロム

「J&P売りあげベスト10」。今月は、ランクインソフトのうち半分が初登場。前回1位の『激突ペナントレース』は、ついに『イースII』にトップの座をあけ渡してしまった。『イースII』は発売数日でトップにおどりでたことになるが、『激ペナ』の品不足も伝えられていて、このあたりはディスク版ソフトの身軽さの勝利といったところ。2位の『ディスクステーション』も品不足の情報が伝わってきているものの、予約数では『イースII』を上回っているという話もあり、今後の動向に注目したい。また、6位に『信長の野望《全・国・版》』が11か月連続ランクインを果たしたのと同時に、3位、10位と、シミュレーション・タイプのゲームがランクインされ、最近のブームをうかがわせている。

先月めでたく定型化した「おもしろかった10」。このベスト10は動きは少ないけれど、本当の名作だけしかランクインされないのが良いところ／　やっぱり、今月も『ハイドライド3』が強かった／　話題の『激ペナ』は、ここでも品不足がたたってか5位止まりだった。それにしても、コナミは強い。

プレゼント さあ応募しなさい

「今月もアダルト・プレゼントがナイ／」とお嘆きの貴兄。スケベは1日にしてならず／

●アイレムより
①『R-TYPE』のテレホンカード……3名様

●コンパイルより
②『アレスタ』のポスター＋ステッカーセット……10名様

●日本ファルコムより
③『イースII』の店頭用ポスター……10名様

●ウルフチームより
④ウルフチームのステッカー……10名様

●コナミより
⑤「コナミキャラクターシリーズ」ジグソーパズル……4名様

●キングレコードより
⑥LP版『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション』……5名様

●アポロンより
⑦『オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇〈MSX版〉』……3名様

しめきりは8月31日必着。発表は、10月8日発売の11月号の欄外で。応募方法は右の掲示版を見てね。

↑イースIIの店頭用ポスター。インテリアとしてはなんか変だけど珍しい

←アレスタのポスター。ステッカーは、アレスタとコンパイルのロゴ

←R-TYPEのテレカ。人によっては、ヨダレをだらだら流す

↑ウルフチームのロゴステッカー。自転車とかバイクとかに貼るとさまになりそう

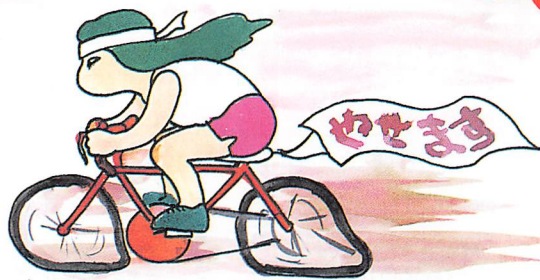
掲示板

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(郵便番号と都道府県名も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと4つを明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！　イラストは掲載者全員に、それ以外の掲載者はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

●野見山先生ったら人気者／つつじ大先生の絵を見て感動しました。弟子にしてください。(富山県・荒井盛雄)⇒7月号のネコ最高でした。おなかのエレキバン(?)や、はみだしたような色のぬり方もいいです。おむすび山のような頭に妙に焼けた頭がついてますね。首が太くて。マイク・タイソンです。(京都府・小田裕之)⇒タイソンの首は顔と同じ太さだが、野見山先生は太もも美人だ。今度、ぜひ、先生の太ももをかいてもらおうではないか。(バ)

FFE9月号 応募券

おはなしこんにちわっ

じつもんでんかより

今月、わたしはいい人です。今月、わたしは怒りません。

●「おはこん」の人は、ろくなやつではないと思う。(千葉県・岡島真一)

「ろくなやつじゃない」バボです。あたたかいおたよりありがとう。

●小○館の某キャ○バン○ッドにはバボというあこぎな商人が出てくる。(鹿児島県・FUCK OFF)

あこぎな商人バボです。ほんとうにありがとうございます。あこぎです。

●北田順子ちゃんをどこへやった!返せ、バボ。(和歌山県・岡本浩幸)

はい、じつはわたし、北田順子です。

●アミマガのバボさん、大好きでした。ひょっとして同一人物だったらウレシイんですが。(鳥取県・西條英幸)

わたしは北田順子ちゃんです。

●バボさん、丸井の借金払いおわりましたか? (栃木県・小池雅樹)

そんなに気になるなら払ってくれ。ところで、まさか、わたしが北田順子ちゃんだなんて本気にしたやつはいないだろうな。う、そ、だ、よー。

●このところ見えませんが、おばQさんは元気ですか? どんな顔か知りたかったな。(北海道・田村智美)

おばQは現在サラリーマン生活を送っていますが顔は「つまみ枝豆」です。

●タイトルの下の顔、もっとひっぱりたい人はたくさんいるハズ。バボさん女ならいいな。(東京都・RYOWA)

今度、野見山つつじ大先生に真実のわたしをかいてもらうことにしました。楽しみに待っててください。美しいぞ。

●十字軍のあの人形はなんですか!かわいい顔も大根足でだいなしです。十字軍のボスさん、女を見る目を持ちましょう。(広島県・神田里志)

神田もあとちびっと年をとると「全体的にはスリムでも胸と太ももはパチン」というのが好きになってくるぞ。

●貴誌を人生の伴侶として生きております。(中略)編集の方々の骨身を惜しまぬご尽力に家族ともども感謝しております。(山形県・船越章夫/12歳)

船越、感謝の気持ちは物でしめせ。

●7月号の猫はなんですか! 猫のおっぱいは4対なのに3対しかない。純情な幼稚園児も見てんだからウソはいけないよ。(神奈川県・神田克之)

幼稚園児の頭が混乱? そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。今月も、テレカ該当者はナシ。このごろ、うんこ・浣腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

●初歩のファンダムII/『ファンダムライブラリー③のP56に載っているピュアスターというプログラムで上のほうにRAM32Kとあるのですがこれはどういう意味ですか?』『この数値以上のMSXでないとプログラムが正常に動かないということです』『私のMSXの説明書にRAM16K、ROM32Kとあります。16+32は48ですからピュアスターは動きますよね?』『どこからそういう計算が生まれてくるのか不思議ですが、RAMとROMは似ているようでまったく違うのです。RAMはユーザーが読み書きできるメモリで、ROMは読むことしかできません。RAMとROMを加えても意味がありません』☆ふーん結局動かないんでしょ!(F)

暮らしの適当手帖

9月のテーマ
おかあさんの読む雑誌

このところ、女性週刊誌のパワーがすごい。あの「グロ」としかいいようのない見出し、さし絵、そして広告。女性週刊誌編集者の持つボキャブラリーのソレといったら。

それにしても、女性週刊誌には頭が下がる。「ベトちゃんドクちゃん生きるのよ」から「赤ちゃん熱湯死」まで、その内容はさまざまだが、1冊のなかにグロと明菜号泣とクロスワードパズルと心霊写真特集と私の自慢カレーが同居している読み物は、おそらく世界中どこを探しても……見つかるかもしれないが、わたしは見たことがない。

⬅ミミズのうどんを姑に食わせた恐怖の嫁

⬆ゴキブリを愛するサンドラさん25歳

⬆赤ちゃんの顔にシューしちゃったバカママ

●見出しだけでもおもしろい

女性週刊誌の見出しはすばらしい。まるで「フッ、おまえの気持ちはお見通しさっ」とでもいいたげに、女の「怖いもの見たさ」の心理をつき、おいしいところだけをそのまんま出して魅きつける、まがいもの商法みたいなことをやってのける。「ショック、有名歌手S離婚」と表紙にメインでうたっておいて、思わず買って読んでしまうと、アイドル→独占女の60分レポーター→どこかへ消えたシェリー、のことだった、なんてのはザラである。確かに有名歌手Sでウソとはいえないが、ただの1文字Sにされたシェリーも悲惨といえば悲惨。そういったわけで、ある日の女性週刊誌の見出しをピックアップしてみた。

ああミミズうどん嫁、憎い姑は「コシがあってうまい」とクチャクチャ80匹!(女性セブン7/7号)

目の悪い姑にミミズをうどんとウソいって出したら姑が食ったという話。

「サナダ虫」「ミミズ定食」に続いて/私は200匹のゴキブリと"同棲中"!!(女性自身6/28号)

イギリスのサンドラ・ブリトンさん25歳は、ゴキブリがかわいくて「目に入れても痛くない」そーだ。痛いってばそんなの。

信じられない"馬鹿っ母"!! 騒ぐ子どもに思わずハサミ投げつけ後頭部に命中!(同前)

「馬鹿っ母」とはどう読むのかと思っていたら、「この題名どう読むの? という声がありますが、どう読もうとあなたの自由です」とちゃんと記事の頭に書いてあって笑った。馬鹿っ母シリーズにはほかに、「蜂がとまった娘の顔に殺虫剤をかけて失明させた」「カゼをひいた2歳の息子に腐った薬を飲ませてしまい、激しい下痢にさせた」などの折々のバカが8人登場。関係ないが、4年まえの某スポーツ新聞1面の見出しで「瀬古が下痢!!」というのがあったっけ。

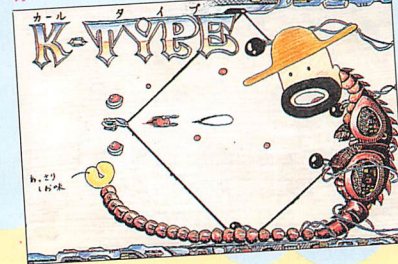
前出の見出しには及ばなかったが、

あっ、うっかり親、赤ちゃん熱湯死
生き恥追及シリーズ/恐怖研修医、赤ちゃんの足をチョキン!
衝撃出産/45人の赤ちゃんを産まされた!(赤ちゃん3連発のセブン6/9号)
ああボケ妻「私チョッチね」(同6/30号)
さようなら頭だけの弟よ(自身4/12号)
ああ、みゆきが冷たくなってゆく(週刊女性3/15号)

くらいは押さえておきたい。ともあれ、池田大作の悪口まで登場しちゃって、なんだかんだいいながらつい読んでしまうわけで、今日も女性週刊誌は売れ続ける。

⬆神奈川県・風見猫/信者の魂で悪魔と契約を結びめでたくやせた魔女バボの図。ロードワーク説よりはるかにリアリティがあって私は好きだ

⬆和歌山県・龍之助の息子/変幻自在の鉄腕投手を倒した、データ以上に活躍する巧妙打者の図。シビアな世界では、打者は汗などかかないで毅然としているほうが私は好きだ

⬇千葉県・菅原由行/しっぽの形から思いついただけでここまでやった姿勢はいいが、カレー味のほうが私は好きだ

⬅岐阜県・田中将司/暗闇に唇と指と微生物。こういうえたいのしれない、無意味にブキミなイラストが私は好きだ

※イラスト・評=野見山つつじ

●不幸自慢/ぼくのMSXは悲惨です。スペースキーははずれるし、勝手にリセットしたりでとにかく悲惨です。だからMSX2ください。(愛知県・若山真也)/6月号の木幡くん、ぼくはこづかい0です。でもファンダムのプログラムで遊んでいるので、ゲーム買わなくてもがまんしてます。だからゲームください。(高知県・中塚俊機、ほか多数)⇒多いなあ、こういうの。ぼくはこーでこーでこんだけ悲惨なので何かくださいっていうの。うまいよなあ。(バ)

しめ切りまであと3週間！

夏休みプログラムコンテスト +2 応募要項

恒例のMSX・FANプログラムコンテストに、ソニーと松下後援の特別コンテストも加わった3本立て。プログラミングを始めたばかりの人もアイデアでがんばってどんどん応募してほしい。夏休みは長いようで短い。しめ切りまであと3週間だ！　MSXの電源を入れて、キミだけのオリジナルプログラムを完成させよう。

1 第2回MSX・FANプログラムコンテスト

ーコンテスト対象作品ー

コンテストの対象となるプログラムは、RP部門の3つのタイプです。

- ●1画面タイプ……40字×24行以内のプログラム
- ●N画面タイプ……40字×120行以内のプログラム
- ●10画面タイプ……40字×240行以内のプログラム

プログラム内容は自由。楽しいものならなんでもOKです。詳しくは今月号46ページの欄外「プログラム募集」を参照してください。

各賞の選考方法

1988年10月号(9月8日発売)～11月号(10月8日発売)の「ファンダム」に掲載されたRP部門のプログラムをノミネート作品として、各タイプで、もっとも優秀な作品を1本ずつ計3本選びます。そのなかでもきわだって優秀なものにMファン大賞を、ほかの2本にファンダム賞を授与します。また、アイデアの優秀な作品1本に奨励賞を授与します。ほかに、抽選で表のような賞品をさしあげます。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。6月25日から8月25日までのあいだに編集部に届いたRP部門の投稿作品はすべてコンテスト応募作品として扱います。ただし、47ページ欄外に明記してある「投稿上のルール」に違反した応募作品は受け付けられないことがありますので、ルールをよく読んで十分に理解してから応募してください。

あて先としめ切り

封筒の表に、応募する部門・タイプを赤で明記し、〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN「ファンダム・プログラム」係まで。

しめ切りは、8月25日必着。ノミネート作品は10月号、11月号で発表し、最終結果は1989年1月号で発表します。

※なお、FP部門はコンテスト期間中でも通常と同様の扱いで受け付けます。

各賞の内容

賞	対象	人数	賞品
Mファン大賞	最優秀作品に	1名	賞金 30万円
ファンダム賞	タイプ別の優秀作品に	2名	賞金 5万円
奨励賞	アイデアの優秀な作品に	1名	賞金 3万円
特別参加賞	全応募者から抽選で	140名	特製テレホンカード

2 ソニー「センサーキッド」応用プログラムコンテスト

募集内容

ソニー「センサーキッド」(先月号31ページで紹介)を使用したBASICプログラムを募集します。内容は自由。目的に応じたかんたんな改造を施したりしても結構です。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限ります。

各賞の選考方法

優秀な作品2本をセンサーキッド大賞とし、それぞれ評価の高い順に、HB-T7(モデム内蔵のMSX2)、HB-F1IIを贈呈します(ソニー提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽選で選びます(表参照)。

⇧賞品のソニーHB-T7

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「センサーキッド・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

各賞の内容

賞	対象	賞品
センサーキッド賞(ソニー提供)	最も優秀な作品に	1名　賞品　HB-T7 1名　賞品　HB-F1II
特別参加賞(松下電器提供＋編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名　賞品　FMパック 5名　賞品　希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名　賞品　特製テレホンカード

3 松下電器「FMパック」FM音源プログラムコンテスト

募集内容

松下電器「FMパック」(先月号94ページで紹介)のFM音源用拡張BASICを使用したプログラムを募集します。FM音源の効果を生かしたものなら、内容は自由。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限ります。

各賞の選考方法

優秀な作品2本をFMパック大賞とし、それぞれ評価の高い順に、A1FM(モデム＋FDD内蔵のMSX2)、A1Fを贈呈します(松下電器提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽選で選びます(表参照)。

⇧賞品の松下電器A1FM

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「FMパック・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上記参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

各賞の内容

賞	対象	賞品
FMパック賞(松下電器提供)	最も優秀な作品に	1名　賞品　A1FM 1名　賞品　A1F
特別参加賞(ソニー提供＋編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名　賞品　センサーキッド 5名　賞品　希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名　賞品　特製テレホンカード

※この3つのコンテストで受賞したプログラムの版権は徳間書店に帰属するものとします。あらかじめご了承ください。

ぞくぞくしてくる傑作ぞろい！

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

まものクエスト

➔リストは53ページ

変な魔法で奇妙な敵をやっつけていくRPG

MSX・MSX2 RAM32K
BY TPM. CO
FP部門(25画面)

作者いわく「こんなRPGがあってもいいんじゃないか」。あっていいとも。たくさんあっていい。クスクス笑い、バカ笑い、ニヒルな笑いに満ちあふれたエンターテインメントRPGの大傑作！

「勇者」として、まものクエスト世界の中心地アルバランドに降りたったプレイヤーは、最初、素手と無一文と体力20(体力の上限値は生涯変わることがない)でスタートする。この世界にのろいをかけている魔王を探し出して倒すのが勇者の使命だ。弱っちくておかしな敵キャラを適当にやっつけているうちに、最初の武器「金属バット」が買えるようになり、最初の呪文「ちぇいんぐ」を覚える。この呪文で、まず最初の大笑いを経験するだろう。新しい魔法を試すたび、新しい事件が起きるたびに、このゲームはプレイヤーを思いきり笑わせてくれる。長い冒険の果てに魔王を倒してニヒルなエンディングにたどりつくまで、プレイヤーをあきさせない、みごとなエンターテインメントRPGだ。BGMも最高。

↑勇者に使命を伝える長老のお話。このあと何度もお世話になる

あまりにもおかしくて、あまりにもよくできているので、思わずマニュアルをつけてしまった。遊ぶときは、下の欄外を読んで、ぜひ、マニュアルを作ってからにしてほしい。このマニュアルは、ほぼ、作者が投稿時につけてくれたマニュアルに従って作ってある。

ただし、このプログラムは、テープ(ディスクは不可)に2本のプログラムをセーブしないと遊べないので注意してほしい。

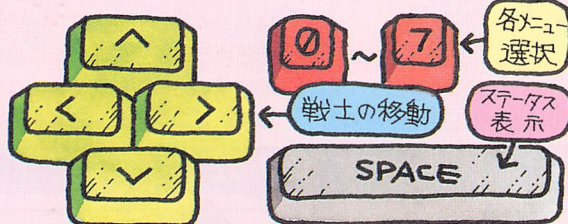
➔船も出てくる

登場キャラ(ごく一部)

↑とても弱い変な騎士

↑ちょっと強い軟派族

↑最初の強敵、監督

↑味方のあらいぐま

←終盤で現れるローレライ。すごく強いが欠点もある

➔後半は船に乗り、さまざまな島で情報を集める

マニュアルの作り方

37、38ページは裏表が『まものクエスト』のマニュアルになっています。ハサミとホッチキスを用意してください。①「切り取り線」にそってきれいに切り、2枚の紙片を作ります。②2枚とも「山折り線」は外側に、「谷折り線」側が内側になるように折ります。③上の紙片に下の紙片を重ね、文字が隠れないように2か所程度をホッチキスで止めてできあがり。遊ぶまえにマニュアルをよく読んでください。

▼まものクエスト・マニュアル（作り方は左ページの下）

山折り線

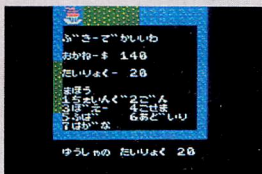
切り取り線

なくなると死んでしまいます。このようなことを防ぐためにも宿屋にとまりましょう。お金がかからないうえ、体力、マジックポイントともに完全に回復します。また、死ぬと、持ち物も魔法もそのままで長老が生き返らせてくれます。……。

ステータス表示

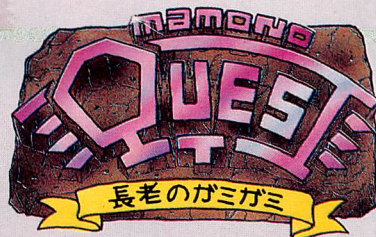
通常モードでスペースキーを押すと、勇者のステータスを見ることができます。

画面文字表示について

⬆ステータス表示。何かキーを押すともとの画面にもどる

画面に文字が表示されると、いったん画面は止まります。メッセージを読んだら、そのたびごとに何かキーを押してください。戦闘モードやステータス表示、ショップでの会話、すべて同様です。

MAMONO QUESTマニュアル
T TPM. CO SOFT WORKS 1988

ホチキス

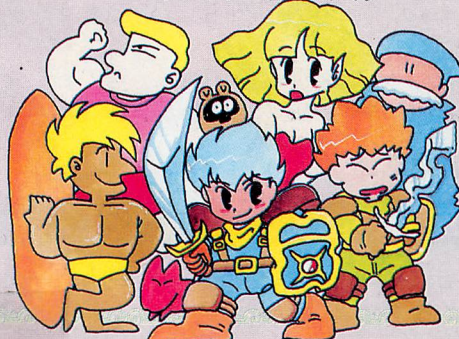
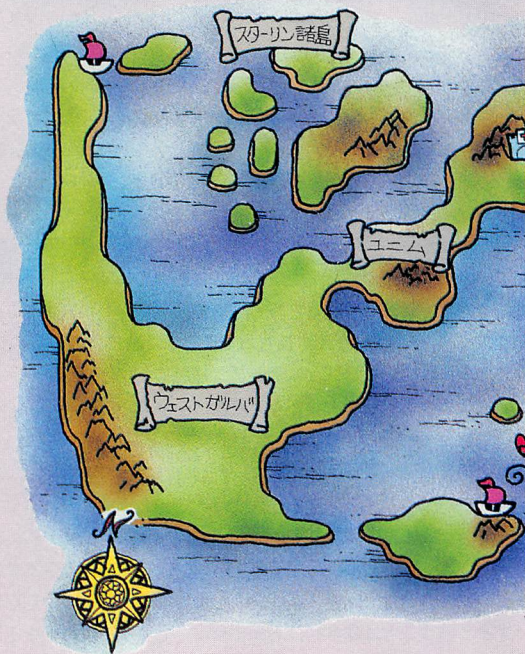
ホチキス

まものクエスト

T TPM. CO SOFT WORKS
PRESENTS

ユーザーズ・マニュアル

切り取り線

MAMONO QUESTの世界

谷折り線

ロード方式

(1)まず、53ページ以降に掲載されているリスト１とリスト２をこの順にセーブしたプログラムテープを用意してください。このプログラムはディスクでは使用できませんのでご注意ください。

(2)MSX／MSX２の電源を入れ、MSX−BASICの初期画面が出たら、「CLOAD⏎」(⏎はリターンキーを押すという意味です)と打ちこんでください。

※ＦＤＤ内蔵の機種では、MSX−BASICの初期画面が現れるまでSHIFTキーを押したままにしてください。

(3)プログラムの入ったテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットして、PLAYボタンを押してください。

(4)画面に、リスト１のファイル名が表示されたのち、「Ｏｋ」と表示されますので、「Ｆ５」(ファンクションキーの５番)または「RUN⏎」と押してください。

(5)ゲームのタイトルが表示され、プログラムが作動します。

(6)そのままでしばらくすると、「LOADING」と表示され、リスト２のプログラムがロードされます。

(7)Okが表示されたら、「Ｆ５」または「RUN⏎」と押します。

はじめて遊ぶとき

上記の手順を終えてしばらくするとゲームが始まります。後記の遊び方を読んで、冒険の旅に出かけてください。

2

戦闘について

まものに出会うと、敵キャラが表示され、戦闘モードに入ります。

[1]で、武器を使って攻撃する
[2]で、まほうモードに入る
[0]または数字以外のキーで、逃げる

(1)戦闘ができない場合

勇者がけがをしていたり、毛皮を売らないままたくさん持っていたり、そのほかの理由があるとき、勇者は勝手に逃げ、戦うことはできません。けがをなおすなど、相応の処置をしてください。

(2)[2]を押して、まほうモードに入ると、使える魔法が表示されますので、使いたい魔法の数字を押してください。

ただし、ゲームを始めたばかりのときや、マジックポイント(画面にはいっさい表示されません)がなくなったときは、[2]キーを押しても、まほうモードには入れません。

また、コマンドモードにもどるには数字以外のキーを押してください。

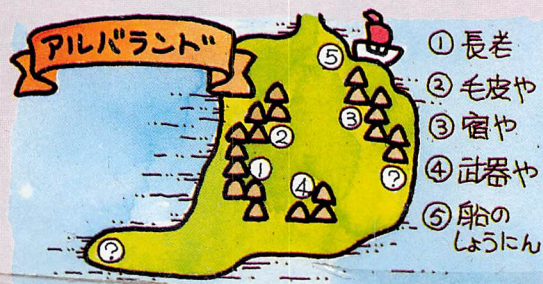
⬆武器で戦うか、魔法で戦うか、逃げるかを選ぶ

(3)そのほか

マジックポイントがなくなると、まほうが使えなくなり、体力が

7

ゲームの進め方

あなたは「ゆうしゃ(勇者)」となって、この世界を冒険します。
ゲームは、アルバランド(下のイラストと４ページのマップ参照)の「ちょうろう(長老)」に話を聞いているところから始まります。
この世界には、「まもの」がたくさんいます。
まものを倒して、その毛皮を毛皮やに売れば、お金になります。
お金をためれば、より強い武器が買え、より強いまものと戦えるようになります。
まものは、決まった場所にいて、一度倒すといなくなります。
また、まものの数も決まっているので、くまなく歩きまわって確実にやっつけていきましょう。
お金がたりない！　というときは、倒していないまものがいるはずですから、探しましょう。

6

とちゅうから始めるとき

(1)左記の手順後、長老の話がありますが、そのあと、もう一度長老に会ってください。

(2)[1]を押して、「きろくをとりだす」を選びます。

(3)前回のデータを記録したテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットし、何かキーを押すとデータを読みこみます。

(4)読みこみが完了すると、長老が「とりだしたぞ」といいます。これで前回の続きができます。

とちゅうでゲームを中断したいとき

このゲームでは、次回続きをやるためのデータをセーブすることができます(ただし、かならず長老のところから始まります)。記録するためのテープをプログラムテープとは別にご用意ください。

(1)ゲームを中断したくなったら、長老に会ってください。[2]を押して「きろくする」を選びます。

(2)テープをセットし、データレコーダ(またはテープレコーダ)をＲＥＣ(セーブ)状態にしたら、何かキーを押してください。

(3)セーブが完了すると、長老が「きろくしたぞ」といい、ゲームが終了します。いったん記録すると、続けて遊ぶことはできません。

※このゲームでは、間違った行動のためにプレイヤーが特別な損をするということは基本的にありません。ですから、あくまでほんとうにゲームを中断するときにのみ利用してください。

3

ショッピング
SHOPPING

コマの値段を考えつつ置いていく新型ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY YOSHIX
RP部門N画面タイプ(4画面)

➔リストは59ページ

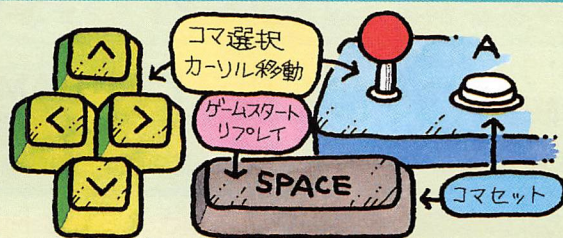
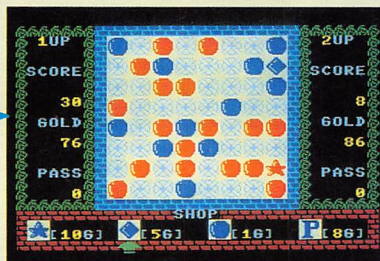
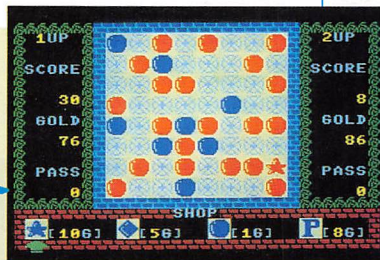
手術台の上でミシンとこうもりがさが出会ったようにおもしろい、とロートレアモンならいうだろう。碁のような、オセロのような、それでいてまったりとしたショッピング感覚の不思議なゲーム。

囲碁も将棋もオセロも、そのゲームをまだだれも知らないころ、熱くなって対戦していた最初の2人がいたはずだ。

このゲームも、まだ、この世に現れたばかりだ。だから、写真でゲームの進行を紹介してみても、最初はピンとこない。実際に打ちこんで、ヒマな友だちをつかまえて遊びはじめてみても、1、2局はどう考えて打てばいいのかわからない。だが、やればやるほど新しい思考ゲームの世界が見えてくるのだ。

■ゲームの進め方

基本的には、交互に自分の色のコマを置き、盤面をおたがいのコマで埋めつくしたときに、自分のコマのポイントを合計した数の多いほうが勝ちだ。

ただし、置けるコマは3種類あり、それぞれ値段、ポイント、効果が違う。プレイヤーは、持ち金(最初は100。画面左右の「GOLD」下につねに表示されている)からそのつど代金を支払いながら、コマを置いていかなければならない。もちろん、持ち金が0になるような買い物をしたプレイヤーはその場で失格負けとなる。このへんが、ゲームタイトルの由来だ。

■3種類のコマとパスについて

コマは次の3種類ある。

●=ただ置くだけのコマ：1ゴールド、1ポイント

◆=上下左右のマスにある相手のコマを自分のコマに変える：5ゴールド、5ポイント

★=置いたマスの縦列、横列にある敵のコマがすべて自分のコマに変わる：10ゴールド、10ポイント

また、オセロと似ているのでカン違いしがちだが、このゲームでは、あいているマスならどこにでもコマが置けるためにルール上強制されるパスがない。しかし、それでも、戦略上パスしたほうがいいと判断した場合は、大枚8ゴールドを支払えばパスできる。パス操作は、画面右下にある「P」のコマを選んでスペースキーを押せばいい。ただし、パスを3回すると無条件に負けとなるので注意。

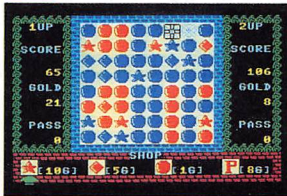
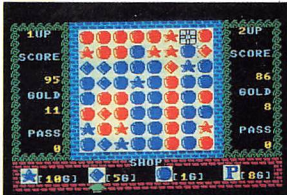
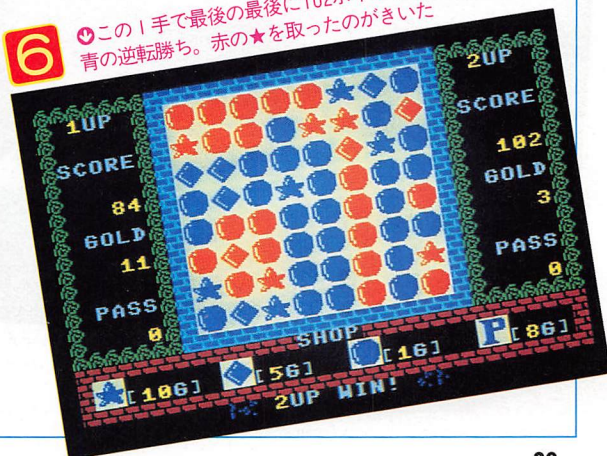
■終盤にエキサイト

このゲームは終盤がおもしろい。★や◆などの高いコマは相手に取られたときも損失が大きいので、形勢がダイナミックに変動するからだ。高いポイントのコマをたくさん使いたいという人は、タイトル画面でSELECTキーを押すと、最初の持ち金を200にできる。

1 ⬇最初は警戒しながらパラパラと置いていく

2 ⬇赤側が★を置いた。縦横がすべて赤に変わる

3 ⬇青は◆で反撃。赤3つが青に変わる

4 ⬇終盤では1手で何10ポイントもスコアが変化

5 ⬇青は残り8ゴールド。なんとか◆が置ける！

6 ⬇この1手で最後の最後に102ポイント対85ポイントで青の逆転勝ち。赤の★を取ったのがきいた

ボクシング
べきばきBOXING

飛び散る汗がかわいい 2人対戦用ボクシング

MSX・MSX2 RAM8K
BY 臼井信之
RP部門10画面部門(7画面)

➡リストは60ページ

「美紀さー、ミキサーほしいの」「礼さー、レーサーが好きなの」「おれさー、おれーさんが好きなんら」(鼻がつまってやんの)「わたしさー、ワタシサーになりたいな」(なんだ、それ)。「ぼくさー……」

ボクサーの基本はストレートと防御だっ。。。。。。。

たくさんついてるマルは、吹き出す汗だ。このゲームを見て、その細かさに感心したのが、汗。パンチを放つたびに汗が飛びちり、MSXで一時的にボクサーになったプレイヤーたちをもっと熱くさせてくれる。

さらに、強力なアッパーカットの必殺技まであるのだ。

⇧プレイヤー1、まぬけなストレート！ ぜんぜん届かない！

■**遊び方の1例**

まず、ジョイスティックを1つ用意して、ポート1につなぎ、友だちを1人連れてくる。なかなかついてこなかったら、1、2発なぐって逃げればきっと追いかけてきてくれるだろう。

キミの部屋まで友だちを連れこんだところで、ジョイスティックを渡し、「オレが憎ければリングのうえで戦え」といって、キー操作を教えるまえにまず1試合。思う存分、ストレート(あたると相手の体力が1ポイント減る)やアッパー(相手の体力が2ポイント減る)をかまして、最初の勝利を飾ろう。

友だちが怒ったら、ストレートの打ち方だけを教えて戦い、キミはアッパー中心に戦って2戦目も手堅く勝利しよう。

友だちがアッパーに気づいてキー操作を教えろと迫ったら、アッパーのやり方を教え、3戦目は防御(ダメージをまったく受けなくなる)をうまく利用して戦えば3連勝だ。

防御に気づくような鋭い友だちには、しかたがないのですべてを教えよう。まあ、いつかは負ける日が来る。

友だちが帰ったら、負けこした試合数より多めに、動かない2プレイヤー相手に戦い、通算成績を勝ちこしにしてから、充実した1日を終える。

めでたしめでたし。

ついでに、2人ともジョイスティックで戦いたい場合は、プログラムのSTICK(I)とSTRIG(I)を全部STICK(I+1)、STRIG(I+1)に変えれば、ジョスティック1と2で遊ぶこともできる。

⇧プレイヤー2、軽く反撃。絶妙のストレート！

⇧プレイヤー1、今度はうまくプレイヤー2をとらえた！ あー！ プレイヤー2、みごとなディフェンス、まったくダメージを受けてないっっ！

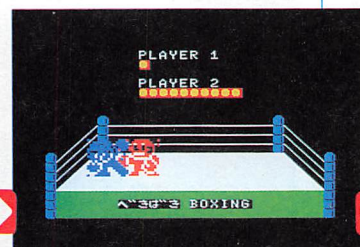
ボクサーの動きがあせあせっ

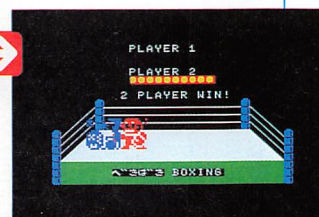
⇧ふつうのボクサー、ちょっと緊張してる

⇧ストレートをくりだすボクサー

⇧アッパーで大胆に攻めるボクサー

⇨防御姿勢のボクサー。ダメージをまったく受けない

⇦ダメージを受けたところ。いぢめる？ いぢめる？

⇧プレイヤー1、追いこまれた。プレイヤー2の連続攻撃にたじたじだっ！

⇨ダウンダウン、ゲーム終了、そういえばレフリーがいないからカウントもないっ！

ガレオン
GALLEON

本物のスピード感覚を楽しむシューティング

MSX・MSX2 RAM16K
BY 川本健二
RP部門N画面タイプ(3画面)

リストは62ページ

シューティングする理由を3人に聞いてみました。「いじめの記憶を打ち消すため」33%、「人生を考えるため」33%、「なんとなく」33%。どの理由でやる人にもおもしろい超高速シューティング。

スモモもモモ、モモもモモ、シューティングゲームにもいろんなタイプがアール・タイプ。

しかし、どのシューティングにも求められるのが、スピードだ。ファンダムのようなゲームプログラムでは、BASICが多いので、スピードとグラフィックの両方がともなったシューティングゲームは少ない。

少ないなかでも、たとえば、1月号で掲載した『PURE STAR』(米屋のチャチャチャ作)は、高速でキャラクタがきれいで、単独で市販ソフトにしてしまいたくなるくらいの魅力のあるシューティングゲームだった。マシン語を使っていて、プログラムは11画面あった。

そして、しばらく時がたち、名前を見たとたん数々の名作プログラムを思い起こすワザ師・川本健二がマシン語使用3画面の高速シューティングゲームを送ってきた。それが、この『GALLEON』だ。

ううむ、おもしろい。

ファンダムは、基本的に読者がプログラムを打ちこんで遊ぶページなので、長いプログラムに対する評価は低いが、もしこのプログラムが10画面だったとしても、採用しただろう。

有機生命体にミサイル命中!

ミサイルが敵キャラにあたると、まずパンという音とともに白く発光し、破片が微妙に色を変えながら四方に飛び散る。最後に赤く輝いて、消えてしまう

爆破パターンがウフン♥

■GALLEONの魅力

いちばんの魅力は、敵キャラに弾を打ちこんだときに、爆発パターンと効果音で「やっつけた!」という感じがすることだ。

パンパン、パパン、パン、パンという音を立てて敵キャラが次々に爆発していくのを見ると、破壊願望と花火願望の両方が同時に満たされていく。

もうひとつは、スピード感だ。背景の星はゆっくりスクロールするだけだが、敵キャラクタの降下するスピードは市販ゲームと比べても速いほどだ。

キャラクタの種類は6種。有機生命体と高速爆撃機は2タイプの動きを持つので、計8タイプの敵キャラクタが入れかわりたちかわり、集団で攻めてきて、楽しさはスーパードライだ。

■謎の10分後

作者によればゲーム開始から10分程度たつと、難易度が最高になるらしい。キャラクタによっては「2段攻撃」をかけてくるものもいるという。

その状態がどういうものなのかを調べようと、スタッフが何人か挑戦してみたが、最高に行った場合で約5分。敵キャラクタの登場する間隔が短くなり、一度に攻めてくる敵の数が確かに増えた。

いちおうファンダム班で最高の記録を出したプレイヤーFにインタビューしてみた。

——すみませーん、「ゲームの紹介と遊び方」ですけど、ちょっとお話うかがわせてくださーい。今日は、お仕事ですか。

「ええ、バイトですから」

——GALLEONで最高点、すごいですね。この感激をまっさきにだれに伝えたいですか。

「故郷の母です」

——高校野球か、おまえは。

「大学生のバイトです」

——ゲームをやっているあいだ、何を考えてましたか。

「何も考えてません。怖くて」

このゲームは、人生を考えるには不向きなシューティングゲームかもしれない。

自機ファイター。8方向にすばやく移動できる

標準戦闘機
まっすぐ高速に降下してくる。1機破壊するごとに100点

戦闘艇
蛇行しながら降下してくる。多くなると手ごわい。200点

有機生命体
フラフラくるタイプは300点。ヒュンと落ちるのは700点

高速爆撃機
とちゅうで止まるタイプは400点。蛇行タイプは700点

高速移動爆雷
上のほうでいったん止まり、フラフラッと降下する。500点

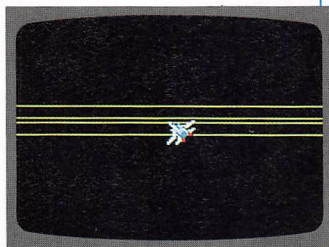
浮遊機雷
おもに横方向に変化しながら降りてくる手ごわい敵。600点

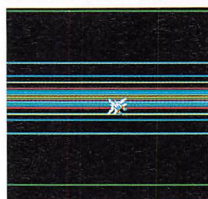
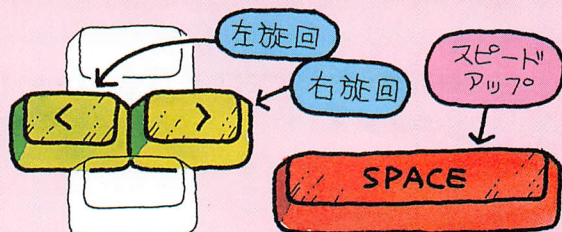
チョロBURNER（バーナー）

➔リストは46ページ

キーボードにさわれば アフターバーナー感覚

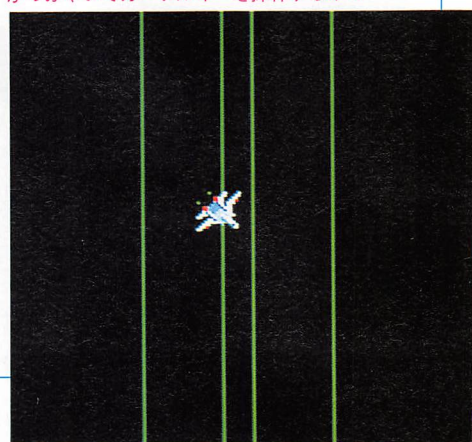
MSX2専用 VRAM128K
BY Nu～
RP部門1画面タイプ

むかしのSF映画に出てきそうな背景のラインがシュワシュワッと際限なく広がり、そのなかをF14戦闘機が飛んでいく。イージス艦をおそれてか、ときおりバーナーをふかすのがどこか悲しい。

この画面を見て、アフターバーナーのようなゲームができると思ってしまった純真な読者にいいたい。その素直な気持ちをたいせつにしてください。でも、やっぱり現実は厳しい。1画面で、このグラフィックで、アフターバーナーはできません。

というよりも、このプログラムでは、ゲームはまったくできない。背景のラインがシュワシュワッと動く臨場感と、バーナーの効果音、F14の凝ったグラフィック4パターンを切り換え、見て聞いて触って楽しむ鑑賞プログラムなのだった。スペースキーでバーナーをふかし、スピードアップするくふうが光る。

➔背景にカラフルなラインを描いてから、パレットを切り換えてアニメーション効果を出す

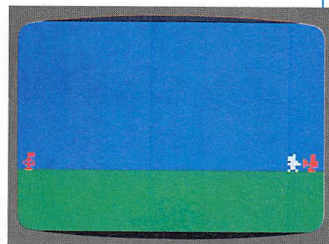
➔ラジャー、これより帰還します、とかなんとかつぶやいてカーソルキーを操作するやつ

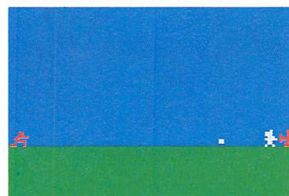
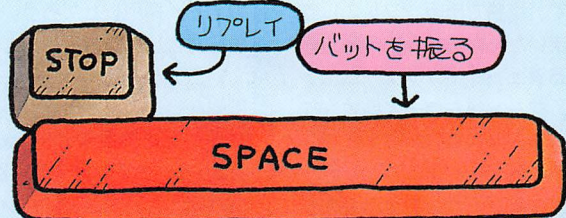
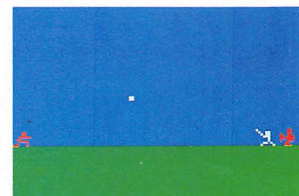
だれも見ていないところで、このプログラムを走らせ、機体の傾きにあわせて体を傾けたり、ラジャーとかなんとか口走ったりして雰囲気にひたるのもたまにはいいかも。

燃えろ！中畑清

➔リストは48ページ

未来の打撃王を目指すバッティングゲーム！

MSX・MSX2 RAM8K
BY *T. Ishii*
RP部門1画面タイプ

中畑選手は、月曜日と水曜日と金曜日に、ポリバケツに入れて出してください。前の日の夜に出すと猫や犬がくいちらかすおそれがありますので、かならず、当日の朝、出すようにお願いします。

作者が書いてくれたゲームの説明がおもしろいので、そのまま引用しよう。

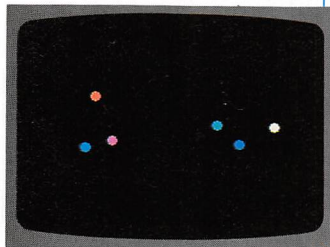
「よお、みんな元気にしてるか。おれがこのゲームの主人公、燃える男、中畑清だ／　今日はこのゲームの説明をしにきてやったから、よーく聞けよ／　ゲーム内容はきわめてむずかしくて、ピッチャーが投げたボールをちょうどいいところでスペースキーを押して打つ。『な～んだ、かんたんじゃんか』なんていってるやつは甘い。打つときには左手で右足をたたき、その右足で頭を押し、その反動で右手の人差し指に気合いをこめて押すのだ。どうだ、むずかしいだろう／（うそうそ）　そんでもってバットにあたった位置によってホームラン、ヒット、アウトのどれかになる。空振りしてストライクなんかになったやつはおれが根性、たたき直してやる／　で、33球打ち終わると、ヒット数、ホームラン数、打率が表示されてゲーム終了だ。まあがんばってくれ。じゃあな」

➔速球、チェンジアップ、落ちる球など、球種もいちおうある

➔タイミングをはかって打ち返す。見逃しはすべてストライク／

ピエロ PIERROT

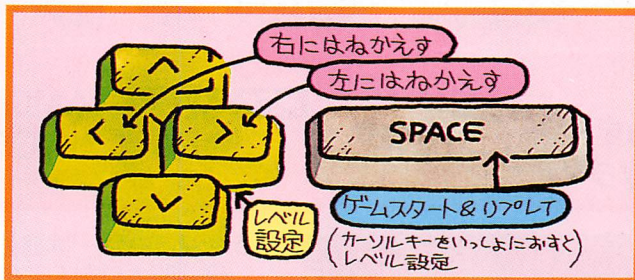
ボールではねるドットがピエロに見えてくる

MSX・MSX2 RAM8K
BY OTN
RP部門1画面タイプ

リストは49ページ

ピエロの学校は、とても野球が強いと評判です。ピエロ学園。ちゃんちゃん。ピエロは玉に乗ったり、お手玉やったりして、玉と縁が深い。ピエロのイメージをカラフルに表現した楽しいゲーム。

RUNして何もしないでいるとまっくらなだけなので、スペースキーを押す。

ドットが左上に現れ、不思議なBGMに乗って、右下に飛んでいく。そこで、カーソルキーの右を押す。ドットは止まり、カーソルキーをはなすとそこにボールが出現し、左上にドットをはね返す。今度はカーソルキーの左を押すと、ドットは止まり、はなすとまた違った色のボールが出現してボールをはね返す。以下、そのくりかえし。

カーソルキーを押している時間が長いほど、ドットは低い角度ではね返る。ただし、押しすぎていると勝手に下のほうにはね返ってしまうので、ほどほどに加減するのがコツ。

こうして、ドットをカラフルなボールでキープしながら、ヒュルルルルン、ヒュルルルルルンと続けていくのがゲームの目的だ。すでに現れたボールにあたったり、画面からはみだしたりすると、ゲームオーバーになり、それまでの点数が表示される。

スペースキーを押すとリプレイになるけれど、このとき、カーソルキーをいっしょに押していると、カーソルキーの押されている位置によって現れるボールの大きさが変わるのだ。カーソルキーの上を押しているとボールはいちばん小さく、以下右回りにだんだん大きくなって、左上が最大。ばかでかいボールで、PIERROTが楽しめます。

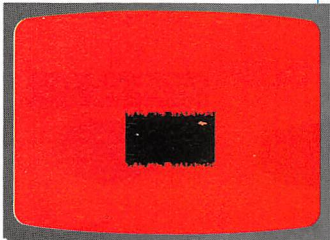
不思議なBGMと画面いっぱいになるカラフルなボールがとても楽しい

さらなんだ

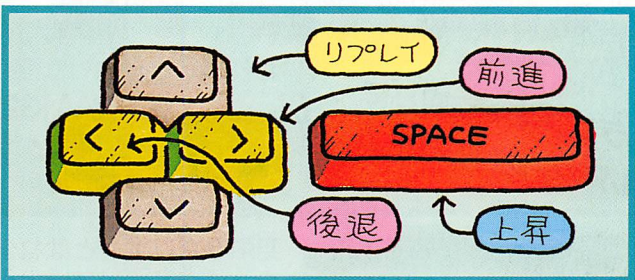
小さな画面で楽しむ、沙羅曼蛇ふうのゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ

リストは50ページ

ここは食堂だ。これは、イスで、これはテーブルである。そして、これがいよいよ、サラダだ。そうそう、このサラダを包んでいるのがサランラップです。そんでもって、これがサラなんやねん。

自機の名前は、作者の命名によると「自機」なのだが、『驚きモアイ』(高橋吾郎作：1987年12月号掲載)から転用して、この自機もドットバイパーと呼ぶことにする。

ドットバイパーを操作して、ずっと右のほうへ進んでいくゲームだが、もちろん、名前からもわかるようにコナミの『沙羅曼蛇』のパロディなのだ。

スーッと一直線にやってくるフェニックスと、わっと現れてずぼぼっと消えていくプロミネンスがこのゲームの敵キャラだ。2つのどちらかにあたったり、上下左右の壁にあたったりすると、はでなゲームオーバーになる。

プロミネンスの内側ばかりを通るのは快感

プロミネンスをよけてまんなかあたりを飛んでいくのは個人の自由だが、どうせなら、プロミネンスの内側をくぐりぬけていく、というのを目標に飛んでいってもらいたい。するとがぜんおもしろくなってくるだろう。

どこかで見たようなゲームオーバー画面。2つのゲームをあわせたみたい

ミニマラソン

➔リストは51ページ

うまくペース配分して
マラソンコースを完走

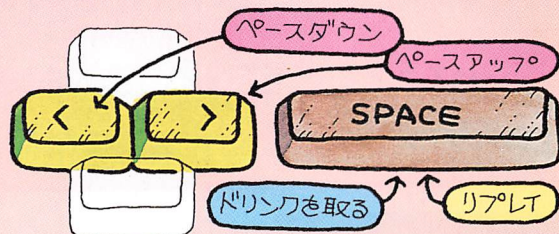
MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ

マラソンランナーは孤独だ。42.195キロなんていう半端な距離をただひたすら走るだけ。走りながら飲んだドリンクがシャツにこぼれて気持ち悪い思いをしながら、はるか向こうのゴールを目指す。

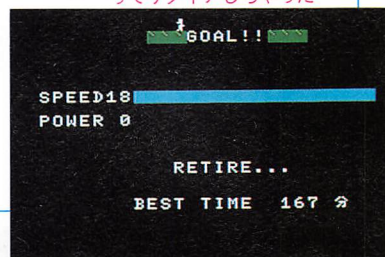
ミニマラソンといえどもマラソンである以上ちゃんと42.195キロを完走するのが目的だ。

画面下の「SPEED」がランナーの速さ、「POWER」が体力だ。あまり速く走ると体力の減りも速い。体力が0になったらその時点でリタイア、ゲームオーバーになる。

途中、10キロ地点と20キロ地点のあいだと、30キロ地点と40キロ地点のあいだに、ドリンク(D)が置いてある。ランナーが「D」の真上に来たところでスペースキーを押すと、体力が9増える。ただし、何もないところでスペースキーを押してしまうと逆に体力が1減ってしまうのでタイミングがたいせつ。

体力と速さのバランスをうまくとりながら、ゴールまで完走すると、タイムが分単位で表示される。現在、編集部のベストタイムは160分ジャスト。現実の世界最高記録に追いつくのはけっこう大変なようだ。

⬆ドリンクを取りそこなうとあとが大変。慎重に確実に取ること

⬆40キロ地点のあたりでラストスパートをかける

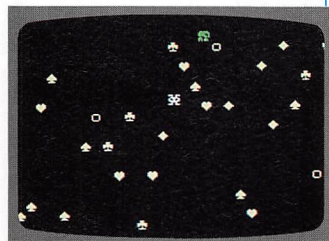
⬇あら、ゴール直前でへばってリタイアしちゃった

JAMPRI

ジャンプリ

➔リストは52ページ

トランプマーク頼りに
飛ぶアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY 拓
RP部門1画面タイプ

空中をポンポンとはねまわることを夢見ない少年なんているだろうか。サーカスの名人や忍者やアクションスターや体操の選手を見るたびに、重力拒否装置をソニーが新発売すればいいのにと思う。

ゲームの目的　緑のやつを操作してできるだけたくさんはねる。
死ぬ方法　画面の下にはみだす、敵にあたる、○にあたる。このなかのどれでも死ねる。

⬆これが緑色のやつ。主人公だ

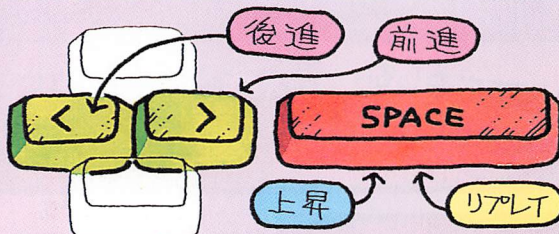
⬆敵キャラ、名前はウルハリ

以上、作者の手紙から。「緑のやつ」とか「死ぬ方法」という表現がおもしろい。

主人公をカーソルキーで操作して、トランプマークを取っていく。マークを取ると、少し上にはね返してもらえるので、空中で態勢をたてなおし、次のトランプマークにねらいをつける。

ゲームオーバーになると、トランプマークの種類に応じて計算された得点が表示される。

ところで、MSX2でこのゲームを遊ぶとごくたまに止まることがある。こういうときは、CTRL＋STOPして、ふたたびRUNするしかない。

プログラムにはバグはない。どうやらMSX2の「特性」のようで、MSX1のほうではこういうことはないのだ。

よいキャラクタ

⬆このマークのどれでも取ると少し上にはね返してくれる。得点は左から、1点、2点、3点、4点。ダイヤが最高点

やなキャラクタ

⬆つい取ってゲームオーバーになってしまうマル

プログラムリストと解説・もくじ

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは8月31日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは46ページからの欄外を見てください。

リストがかわりました 新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN↵

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	153
↑ 行番号	↑ 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"↵

(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE"CHECK"↵

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0 ↵

WIDTH40 ↵

としておく。

④GOTO9000↵

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9000-9060↵

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN↵

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>153   9010>165   9020> 95   9030> 46
9040> 28   9050>248   9060>???
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート⑨ ▶応募券◀

バーナー

チョロBURNER

VRAM128K
MSX2専用

遊び方は42ページにあります

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-S:DIMD(65):D
(0)=16:D(1)=16:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),N
(I):NEXT:FORI=2TO65:READD$:D(I)=VAL("&H"
+D$):NEXT:FORI=1TO6:COLOR=(I+8,I,I,I):NE
XT:DATA,1,,1,-1,2,-1,,3,1,1,1
2 FORI=0TO3:SETPAGEI,I:CLS:FORB=.1TOATN(
1)*2STEP.1:T=TAN(B)*6:C=(C+1)MOD7+1:FORL
=-1TO1STEP2:LINE(128-COS(A)*90+X(I)*T*L,
106-SIN(A)*90+Y(I)*T*L)-(128+COS(A)*90+X
(I)*T*L,106+SIN(A)*90+Y(I)*T*L),C:NEXTL,
B:COPYD,N(I)TO(128,106),I,TPSET
3 A=A+ATN(1):NEXT:SOUND8,15:SOUND9,15
4 C=(C+1)MOD7+1:COLOR=(C,4+H,5-H,2):S=ST
ICK(0):P=(P-(S=7)-(S=3)*7)MOD4:SETPAGEP:
IFSTRIG(0)THENSOUND7,52:H=3:GOTO5ELSESOU
ND7,60:SOUND2,46:H=0:FORI=0TO99:NEXT
5 COLOR=(C,0,0,0):SOUND0,P*4+9+C:GOTO4
6 DATA,,EF00,C00F,,,F08E,AC0F,D000,E00,
EF,FF00,DDCC,EEDE,F0,F00,CDFC,EFDA,,D00,
CDFF,A0DF,EF00,EE00,FDDD,FADD,F0EE,E00
7 DATADDED,CFDC,AF,E00,DDEA,CCCC,88,E00,
ACFF,CCCC,2088,E00,FAE0,C0CC,3302,EE00,E
FF0,AC,3400,EF08,EE00,88,,F00E,EF00,2088
,,EF,F00E,3302,,F0,F,3400,
```

NOGYさんありがとう

半年まえ、あるデパートに行ったおり、ブラリとゲームコーナーにたちよってみました。そこには『AFTER BURNERII』があったのです。地平線がひっくり返ってるー！　私はあまりの美しさにボーゼンとし、買い物袋を落としてしまいました。これはウソですが、しばらく釘付けになってしまいました。店の人は変なオジサンだなーと思ったでしょう。さっそくMSXに向かい、プログラムに取りかかりましたが、思うようにならずあきらめてしまいました。この状態を救ってくれたのは、『グラフィックアニメーション』でしたNOGYさんありがとう。というわけで、構想半年の1画面プログラムでした。X1の粂川さん、載ったよー。

変数の意味

■グラフィック座標

X(n)、Y(n)……各ページに直線を描く方向を決める

A……SIN、COSの引数(線を描くときの始点と終点の座標を計算するため)

T……TANで計算した数値(線を描くときの始点と終点の座標を計算するため)

■その他の変数

B、I、L……ループ用

C……カラーコード変更用

D(n)……F14のパターンデータ保存用

D$……F14のパターンデータ読みこみ用

H……バーナー点火用フラグ

N(n)……F14のパターンの方向

P……ページ切り換えのときのページ指定用

S……スティック入力用

↑とにかくアニメしてます

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●各種データを読みこみ●F14のパターンデータ読みこみ●カラーコード9～14までの色を指定する●直線を描く方向を決めるためのデータと、F14を各ページに転送する方向を指定するデータ(行1で読みこみ)

2 画面作成

●ページ0～3にそれぞれ直線を描く●F14の表示※1

3 効果音1

●F14が飛んでいる音を発生させる

4 スティック入力

●表示する直線の色を変える●スティック入力処理●押されたカーソルキーの方向によってページを切り換える●スペースキーが押されたらバーナー音を発生して行5へ飛ぶ、押されていなければバーナー音を消す●ウエイト(時間調整)ルーチン

5 効果音2

●直線を消す●音を変化させる●行4へ飛ぶ

6～7 データ

●F14のパターンデータ(行1で読みこみ)

プログラム募集
【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝〈規定〉SCREEN 0 : WIDTH 4 0としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

1画面テクニック

かんたんにアニメーション効果を出すには？ MSX2にしかない機能をうまく使って表現してみよう

アニメーション機能を探る

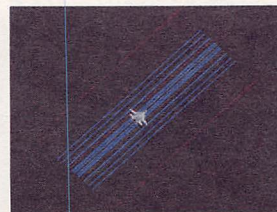
『チョロBURNER』はアーケード版の『AFTER BURNER II』の雰囲気をMSX2で少しでも味わえるように、というところから作られた鑑賞用プログラムだ。

スムーズなアニメーションはなかなかよくできていて、F14の飛び方を4方向用意し、バーナーを点火したときのスピード感もうまく再現するなど工夫してある。

では、じっさいにこのようなアニメーション効果を出すにはどうしたらいいのか、ということについて『チョロBURNER』の場合を例にとりながら説明していこう。

↑ページ0の画面。横方向の線が描かれている

↑ページ1の画面。斜めの線がチョット曲がって描かれている

↑ページ2の画面。VARM128Kの機種だけが4ページぶん持てる

↑ページ3の画面。この4ページの組み合わせでアニメしている

パレット機能について

MSX2では1度に16色まで画面に表示できるが、これはあくまで電源を入れた初期状態で使える16色ということで、この16色がすべてではない。カラーコード（正しくはパレットコード）0〜15に対して512色の中から好きな色を割り当てられるのだ。

色というのは、光の3原色と呼ばれる赤、緑、青の3種類の色の混ざり具合によって表現され、例えば初期状態の明るい青（カラーコード5）は赤が2、緑が3、青が7の割合で構成されている。

このように3種類の絵の具をパレット上で混ぜ合わせるような感覚なので、これをパレット機能と呼んでいる。

赤、緑、青の各成分はそれぞれ0〜7までの8段階で指定でき、この明るさの段階を輝度という。したがって3種類の輝度の組み合わせは8×8×8=512とおりになる。

じっさいにパレットコードに各成分の輝度を設定して色を決めるコマンドの書式は、COLOR=（パレットコード，赤の輝度，緑の輝度，青の輝度）となる。

この512とおりの色をことばで表現することは不可能なので、実際に試してみて画面で確認してほしい。

■各成分の輝度による色具合■

輝度	赤	0	1	2	3	4	5	6	7
	緑	0	1	2	3	4	5	6	7
	青	0	1	2	3	4	5	6	7
それぞれの輝度をすべて同じにすると		黒 ←			暗い灰		明るい灰		→ 白

パレットとアニメーションの関係

『チョロBURNER』をRUNすると画面にさまざまな色の直線を描き、パッと消すという作業を4回ほど繰り返す。じつはこれがアニメーション効果を出すための準備段階なのだ。

行2で直線をカラーコード1〜7までの順で順々に内側から外側に描き、行4と行5でそのうちの1つのカラーコードを黄色っぽい色（赤、緑、青の各輝度が4，5，2となる色）にし、残りを黒（背景と同じ色）にしている。そしてこの行4と行5を繰り返すたびに、黄色っぽい色をつけるカラーコードを1つずつ外側へとずらしていくすことによって次々と直線が中央から外側へと流れていくような、なめらかなアニメーション効果を出しているのだ。

また、直線を描いてから消すという作業を4回も繰り返すのは、SCREEN5のページ0〜3の4つのページに4種類のグラフィックを描きこんでいるからで、カーソルキーの左右が入力されることによってそれぞれのページに切り換え、F14の飛んでいる場面に変化をつけているのだ。

このカラーコード変更する方法は本誌6月号のファンダムに掲載された『グラフィックアニメーション』にも使われていたものだ。

※1　ここでは、行6と行7にあるF14のパターンデータを、行1であらかじめDIM文により準備しておいた配列変数D(n)に読みこみ、COPYコマンドによりF14のパターンを画面に表示している。

配列変数にしまったパターンデータを画面に転送する場合のCOPY命令の書式は、COPY配列変数名[，向き]TO(X，Y)，転送先ページとなる。

(X，Y)は転送先の画面でグラフィックを描きはじめる位置で、「向き」は4種類あり、描き始めの位置からどの方向に向かって描くかを示すもので、0〜3の番号で指定する（右の表参照）。なお、番号を省略すると0が指定されるようになっている。

「向き」の番号	描く方向
0	左上から右下↘
1	右上から左下↙
2	左下から右上↗
3	右下から左上↖

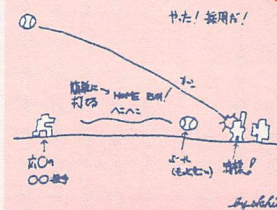
好評発売中！ 増刊MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ROM版 定価5800円。問い合わせ先＝テクポリソフト☎03—432—4471

プログラム募集 【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令（学年）・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ（出版社名や年・月号、ページも明記）⇨

燃えろ！中畑清

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,1:R
=RND(-TIME):CLS:VPOKE8204,34:FORI=6688TO
6911:VPOKEI,97:NEXT:PLAY"L64SM5000O6CAG1
2 FORI=0TO50:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"38382070A87820709898F01C101C22E2000C0C1
F301E22E20838381C3E181824804C2C1C04041A2
1181898DCFC9C3038006060",I*2+1,2)):NEXT
3 FORZ=1TO33:B=0:Y=121:S=-4:PUTSPRITE1,(
8,119),8,0:PUTSPRITE2,(216,119),,3:PUTSP
RITE3,(232,119),8,5:FORI=0TORND(1)*700+9
9:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,,,I:FORJ=0TO
80:NEXTJ,I:FORI=20TO228STEPRND(1)*6+2:PU
TSPRITE0,(I,Y),,6:Y=Y+.1:T=STRIG(0)
4 W=500:IFB=0ANDTTHENPUTSPRITE2,(212,119
),,4:IFI<200THENB=1ELSEM=INT(ABS(I-216))
:PLAY"GB2":A$=" OUT !":F=-.05:GOTO6
5 NEXT:A$="STRIKE":PLAY"CEC4":I=-8:GOTO7
6 IFM=0THENA$="HOMERUN":H=H+1:S=-12:F=6E
LSEIFM<3THENA$=" HIT !":O=O+1:S=-6:F=2
7 FORA=ITO4STEPS:PUTSPRITE0,(A,Y):Y=Y-F:
NEXT:C$=CHR$(27)+"Y*-":PRINTC$;A$:PUTSPR
ITE0,(0,-9):FORI=0TOW:NEXT:PRINTC$;SPC(7
):NEXTZ:LOCATE4,9:PRINTUSING"##あんだ HR##
 だりつ.###";O+H;H;(O+H)/33:POKE-869,1:RUN
```

BY T.Ishii

通知には『まものクエスト』と書いてあった

6月29日、ぼくが帰宅すると、そこにはMSX・FANの速達があった。これがあの夢にまで見た採用通知か！　と感動しながら開けてみた。すると、なかの通知には『まものクエスト』と書いてあった。不安になって問い合わせてみると、ほかの人のプログラムでした。ところで、この『燃えろ！中畑清』ではバッターが中畑清選手で、ピッチャーが広◯の選手ということになっていますが、ほかの球団の選手にしたい場合は行3の最初のスプライト表示のカラーをてきと～に変えてやってください。それではまた……。

変数の意味

■スプライト座標

Y……ボールのY座標
S、F……ボールの座標増分

■その他の変数

A、I、J、Z……ループ用（Iはボールの X座標もかねる）
A$……メッセージ表示用
B……バットフラグ（0＝ふっていない、1＝ふった）
C$……表示位置指定用（エスケープシーケンス）
H……ホームラン数
M……バットとボールの距離
O……安打数
R……乱数初期化
T……トリガー入力用
W……ウエイト（時間調整）用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ゲーム画面作成●キャラクタの色設定

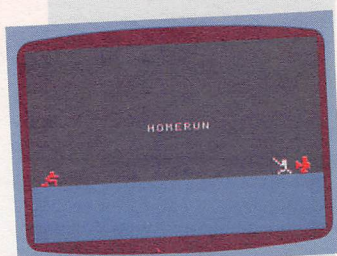
2 スプライト定義

●スプライトパターン定義

3 ピッチング

●ピッチャー、バッター、キャッチャー表示●投球●ボール表示●トリガー入力

4 バッティング

●バッティング処理●バッティング判定処理1（アウト）

ナイスバッティング！

5 ストライク

●ストライク判定●効果音

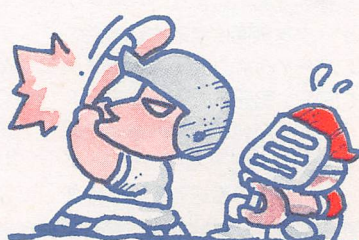
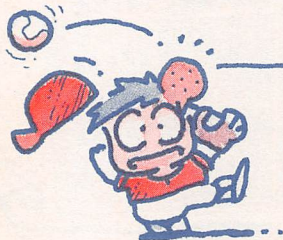
6 ヒット＆ホームラン

●バッティング判定処理2（ホームランとヒット）

7 ゲームエンド

●打球表示処理●打率等の表示●リプレイ処理

【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。

ピエロ

PIERROT

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:
CLS:KEYOFF
2 M=0:X=80:Y=20:XI=8:YI=0:DI=1:SC=0:CO=0
:E$=CHR$(27):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
SCREEN2,0:VPOKE&H3800,128:S=STICK(0):IFS
>0THENF=S+1ELSEF=4
3 RESTORE:PUTSPRITE0,(X,Y),2:FORI=0TO13:
READS:SOUNDI,S:NEXT:FORI=1TO1500:NEXT
4 X=X+XI:Y=Y+YI:YI=YI+1:PUTSPRITE0,(X,Y)
,CO+2:P=POINT(X,Y):IF(P>1ANDP<>CO+2)ORX>
255ORX<0ORY>191ORY<0THENR=0:A=15:GOTO7
5 S=STIGK(0):IFS=-DI*2+5THENDI=-DI:FORI=
0TO7:CO=(CO+1)MOD14:PUTSPRITE0,,CO+2:XI=
DI*COS(3.14*(60-I*8)/180)*12:YI=-SIN(3.1
4*(60-I*8)/180)*12:SOUND1,I:S=STICK(0):I
=-I*(S>0)-8*(S=0):NEXT:CIRCLE(X,Y),F,CO+
2:PAINT(X,Y),CO+2:SC=SC+CO:M=X
6 SOUND0,Y:SOUND2,SCMOD256:SOUND4,255-AB
S(X-M):SOUND13,9:GOTO4
7 VPOKE&H1B00,208:FORI=1TO15:R=R+I:CIRCL
E(X,Y),R,8:A=A+(I>5):SOUND8,A:NEXT:FORI=
0TO1500:NEXT:SCREEN1:PRINTE$"Y()SCORE...
"SC:GOTO2:DATA,,,,100,,,56,15,16,16,,60,
```

BY OTN

4時間3分、1671年春に全国統一

うれしい初採用のOTNです。このゲームは私の所属しているCGAという部活で制作したものです。部員たちにはなかなか好評で、私自身も満足しているので、ぜひ打ちこんでみてください。話はかわりますが、この数カ月、わがCGAでは、『信長の野望・全国版』が、やたらはやっています。たいていの場合は4人でやるのですが、先日、私は1人でレベル1の長宗我部スピード統一にチャレンジしてみました。結果は4時間3分、1671年春に全国統一をはたしました。みなさんも挑戦してみては?

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ドットの座標
XI、YI……ドットの座標増分

■グラフィック座標

F……ドット停止位置に描かれる円の半径
R……爆発円の半径

■その他の変数

A……効果音消去(PSGのチャンネルAのボリュームの値：行7で爆発円を描きながら、チャンネルAのボリュームを徐々に小さくしていく)
CO……ドットの色
DI……ドットの移動方向
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
I……ループ用
M……効果音用
P……ドットの移動先の色
S……スティック入力用
SC……スコア

↑ウ〜ム、シビアになってきた

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定1

2 初期設定2

●変数初期設定●ゲームスタート判定(トリガー入力)●初期設定2●スプライトパターン定義(ドット)●レベル設定(ドット停止位置に描かれる円の半径の大きさを決める)

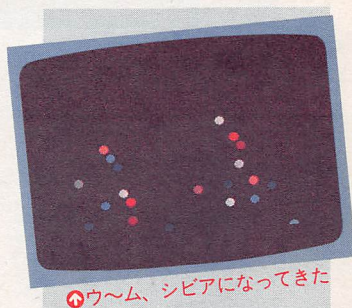
3 ゲームスタート

●ドット表示●効果音用データ読みこみ●効果音発生(PSGの各レジスタにデータを書きこむ)●ウエイト(時間調整)

4 ドット移動

●ドット移動●ドット表示●ゲームオーバー判定(ドットと円の接触およびドットのはみだし判定)

5 ドット反転

●ドット反転方向判定処理(スティック入力)●ドットの色を変える●ドット表示(停止時)●ドットの座標増分計算●効果音発生●ドットが停止していた位置に円を描く●スコア計算

6 効果音

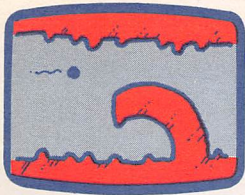
●効果音発生●行4へ飛ぶ

7 ゲームオーバー

●スプライト消去●爆発表示●効果音消去●スコア表示●行2へ飛ぶ●効果音用データ(行3で読みこみ)

好評発売中！ 増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ ROM版 定価5800円。問い合わせ先＝テクポリソフト☎03-432-4471

プログラム募集

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が指定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節(月号では、10〜12月号、1〜3月号となります)のあいだに掲載された特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金3万円を差し上げます。なお、第4回季間奨励賞は、『夏休みプログラムコンテスト』のなかに組みこまれ、1988年10月号〜11月号に掲載された作品のうち、アイデアの優秀だった作品に送られることになりました。

さらなんだ

- VRAM64K
- MSX2専用

遊び方は43ページにあります

BY 大沢元春

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:SETPAG
E0,1:CLS:CIRCLE(80,50),25,8:CIRCLE(80,50
),17,8:PAINT(99,50),8:LINE(0,90)-(180,14
0),8,BF:FORI=0TO180:R=RND(1)*5:LINE(I,R+
90)-(I,R+135),0:NEXT:COPY(0,90)-(70,140)
,1TO(180,90),1:OPEN"GRP:"AS#1
2 SETPAGE,0:CLS:PAINT(0,0),8:X=99:Y=X:M=
0:L=2:Q=0:E=0:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(1)=
"`わ0":ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON:R=RND(-2)
3 FORI=1TO180:COPY(I,90)-(I+70,140),1TO(
90,90),0:S=STICK(0):X=X+((S=7)-(S=3))*2:
Q=Q+L:COPY(99-Q,20+P*60)-(135-Q,50),1TO(
E-Q*1.5,110+P*10),0,OR:IFQ>75THENE=RND(1
)*50+130:P=RND(1)*2:Q=0:SOUND6,13:SOUND7
,135:SOUND8,16:SOUND13,9:SOUND12,70
4 M=M-3:IFM<90THENM=160:N=RND(1)*43+90
5 V=V+L:Y=Y+(1+STRIG(0)*2)*2:PUTSPRITE0,
(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(M,N),9,1:IFPOINT(
X,Y)=8THEN6:ELSENEXT:BEEP:L=L+1:GOTO3
6 SPRITEOFF:FORI=0TO50:LINE(X,Y)-(RND(1)
*255,RND(1)*200),IMOD16:NEXT:PSET(55,80)
:H=H+(H-V)*(H<V):PRINT#1,"HI-";H;"SCORE"
;V:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:V=0:PUTSPRI
TE0,(0,209):GOTO2
```

デヘデヘしている私です

3か月連続4度目の採用で1人で常連になったと思ってデヘデヘしている私です。このゲームは、プロミネンスの処理がうまくできなくて、途中で作るのをあきらめたのですが、論理演算との出会いで、なんとか作ることができました。話はかわって、今回は友達の大目君を紹介します。大目君は、17才で野球部に入っていますがレギュラーではありません。彼の好きな歌手は、相川恵里と小川範子と我妻佳代と数をあげたらきりがありません。女だったら誰でもいいというのが彼のモットーだそうです。それでは、さようなら。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ドットバイパーの座標

M、N……フェニックスの座標

■グラフィック座標

E……プロミネンスの初期座標

Q……プロミネンスの座標

■その他の変数

H……ハイスコア

I……ループ用

L……プロミネンスの速さ

P……プロミネンス表示位置決定フラグ（0＝下側、1＝上側）

R……乱数設定用

S……スティック入力

V……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ゲーム画面作成1

2 スプライト定義

●ゲーム画面作成2●変数初期設定●スプライトパターン定義

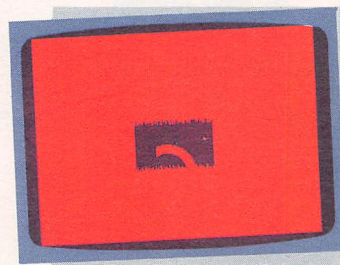
3 プロミネンス表示

●スクロール処理●ドットバイパー横方向移動処理（スティック入力）●プロミネンス表示●効果音

4 フェニックス移動

●フェニックス移動処理

5 ドットバイパー表示

●ドットバイパー縦方向移動処理（トリガー入力）●ドットバイパー、フェニックス表示●ゲームオーバー判定

6 リプレイ

●ゲームオーバー処理●スコア表示●リプレイ処理

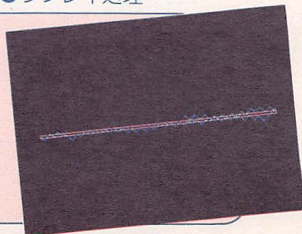
プロミネンス無事通過！

●おまけリスト『2G』MSX MSX2 RAM8K

```
1 S=0:Y=99:D=1:W=256:Q=0:COLOR15,1,1:SCR
EEN2:LINE(0,100)-(256,97),10,B:FORJ=0TO1
:FORI=QTOWSTEPD:PSET(I,Y),3:Y=Y+STRIG(0)
*2+1:S=S-(POINT(I+D,Y)=10):NEXT:D=-1:SWA
PQ,W:BEEP:NEXT:SCREEN0:PRINTS:FORI=0TO1:
I=STICK(0):NEXT:RUN
```

このプログラムは、作者から『さらなんだ』と同時に投稿されたものです。1行プログラムとして良くできていたため、おまけのリストとして掲載させていただきました。

【遊び方】画面の端から端まじを往復するあいだに線を何回横切れるかを競う。【キー操作】スペースを押すとドット上昇、はなすとドット下降。リプレイはカーソルキー。

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート（7月号）結果①〉まずは、恒例の7月号アンケート結果発表から。第1位は、『馬跳び』と『Many Many Many』が激戦を演じ、わずか3票差で『馬跳び』がせり勝ちました。最終順位は以下のとおりです。〈第1位〉馬跳び〈第2位〉Many Many Many〈第3位〉RED STAR〈第4位〉SUPER BALL〈第5位〉はたあげごっこ⇨

ミニマラソン

- RAM8K
- MSX MSX2
- 遊び方は44ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0:WIDTH30:KEYOFF
:DEFINTA-Z:B=200:FORI=0TO1:FORJ=0TO7:REA
DA$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE
$(I)=S$:S$="":NEXT:VPOKE&H200C,60:VPOKE&
H2010,119:VPOKE&H200F,153:E$=CHR$(27)
2 CLS:PRINTE$"Y3'BEST TIME "B"分":W=18:P=
1:TIME=0:DATA 30,30,74,B8,30,28,C4,4
3 M$="```START!````````````````````````1
0km```````````````D``````````20km```````
```````````````````30km```````````D`````
`````````40km````````````````GOAL!!`"
4 FORD=1TO142:LOCATE 8,5:PRINTMID$(M$,D,
12):F=-(F=0):PUTSPRITE0,(88,31),15,F:S=S
TICK(0):P=P+(S=7ANDP>0)-(S=3ANDP<18):LOC
ATE0,10:PRINTUSING"SPEED##";P;:PRINTSTRI
NG$(P,128)" ":IFO>18-PTHENW=W-1:O=0
5 LOCATE 0,12:PRINTUSING"POWER##";W;:PRI
NTSTRING$(W,122)"  ":O=O+1:IFSTRIG(0)THE
NW=W+(W>1):IFMID$(M$,D+2,1)="D"THENW=W+9
6 BEEP:IFW=0THENPRINTE$"Y0*RETIRE...":GO
TO8ELSEFORI=180TOP*10STEP-1:NEXTI,D
7 T=TIME/10:PRINTE$"Y0)TIME "T"分":IFB>TT
HENB=T:DATA 18,18,38,8,1C,18,18,28
8 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
```

➡行3にある「`」はSHIFT＋@で打ちこめます

BY ChoCo

『激ペナ』を手に入れました

最近、『激ペナ』を手に入れました。いやーすごいですねぇ。ぼくの友人は本当に野球ゲームなのか？　と感心しておりました。ぼくも完全にハマリきってしまい、BASICが起動しなく（させなく）なって困っています。

⬆そろそろ胸突き八丁？

変数の意味

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
B……ベストタイム
D、I、J……ループ用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……ランナーのパターン切り換え用
M$……コース表示用
O……体力を減らすカウンタ
P……スピード
S……スティック入力用
S$……スプライトパターン定義用
T……タイム
W……パワー

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定

2 ベストタイム

●ベストタイム表示する●変数初期設定●スプライトデータ（行1で読みこみ）

3 コース

●コース設定

4 画面表示1

●コース表示●ランナー表示●スピード設定（スティック入力）●スピード表示

5 画面表示2

●パワー表示●トリガー入力判定処理●ドリンクを取れたかの判定処理

6 リタイア

●リタイア判定処理●ランナーの加速

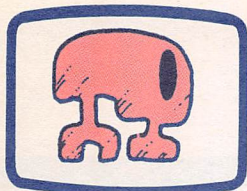
7 ベストタイム

●タイム表示●ベストタイム処理●スプライトデータ（行1で読みこみ）

8 リプレイ

●リプレイ処理

好評発売中！ 増刊MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ROM版 定価5800円。問い合わせ先＝テクポリソフト☎03－432－4471

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート（7月号）結果②〉続きましてROMプレゼント当選者の発表です。当選者は、〈岡山県〉江上由希子〈埼玉県〉八木原崇弘〈山口県〉桜井雅史〈千葉県〉井上智公・木村江里〈岐阜県〉今井誠治〈長野県〉上平望〈秋田県〉関友明〈栃木県〉菊地良司〈茨城県〉中村貴志（敬称略）以上10名のみなさんです。なお、ROMの制作、発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。⇨

ジャンプリ

JAMPRI

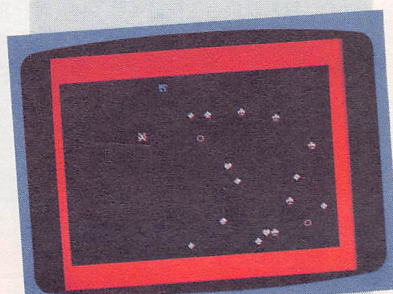
RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```
1 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,1,8:CLEAR99,&
HC7FF:U=&HC800:DEFUSR=U:DEFUSR1=U+32:DEF
FNA=6144+X¥8+(Y¥8)*32:FORI=0TO77:POKEU+I
,(ASC(MID$("Q1Kんz0wSSSんz0よ2ん}0Sんz0ねh2よ&よ
4ん}0Sj('ん}0QΞHAP0ォ6Bん}0I@*QアHA~り1ッ2んぅ0Q~
りA-H1ッ2もゃ0",I+1,1))-48)AND255:NEXT
2 SPRITE$(0)="ぬ$~けロ~$ぬぬぬ$~ぅひ~♥~めろ■とNほた~■
るんOとほョ":VDP(1)=96:DEFINTC:VPOKE8208,177
3 X=99:Y=9:VPOKE6917,0:VPOKE6291,128
4 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),2+C,2+C:GOSUB5:C=
USR(1-C):VPOKE6303+INT(RND(1)*19)*32,128
+RND(1)*5:GOSUB5:S=STICK(0):A=A+(S=7ANDA
>-9)-(S=3ANDA<6):B=B+1:X=(X+A)AND255:Y=Y
+B:IFVDP(8)=191THEN6ELSE4
5 S=VPEEK(FNA):IFS=32THENRETURNELSEIFS<1
32ANDY<186THENS=S-127:PLAY"S9O5M999L32"+
MID$("CDEFGA",S,3):T=T+S:B=-8:VPOKEFNA,3
2:RETURN
6 PLAY"S9M4000L16CDEDEFCEDCDC":H=H-(H<T)
*(T-H):FORI=1TO32:C=USR1(0):VPOKE6463,AS
C(MID$("   GAME OVER  SC"+STR$(T)+" HI-S
C"+STR$(H),I,1)+"  "):NEXT:A=0:FORI=0TO1:
PUTSPRITE0,(X,Y-40+(A-6)^2):A=(A+1)MOD13
:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:A=0:B=0:T=0:GOTO3
```

これにて失礼

うわ〜い。採用された。初採用だ。いつのまにか13本も送っていた。初めて送ったときから半年近くたった今日、郵便受けのなかに速達がついていた。いろいろ恥なことを書いてしまうとまずいので、これにて失礼。

さて出陣、いざ出発、でも敵が……

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみ終わったらいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。

また、行2にある「■」は、キャラクタコード&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……主人公の座標⇒−4して表示

A、B……主人公の座標増分

■その他の変数

C……USR関数呼び出し用

FNA……ユーザー定義関数（主人公のVRAMアドレス）

H……ハイスコア

I……ループ用

S……スティック入力／主人公の座標上のキャラクタコード

T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●マシン語書きこみ

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定

3 変数初期設定

●主人公の初期座標●敵の初期X座標設定

4 表示

●主人公表示●敵移動●画面横スクロール処理●アイテム表示●主人公移動●敵と主人公の衝突判定

5 衝突判定

●主人公とアイテムの衝突判定処理

6 ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

■マシン語解説

&HC800〜&HC826
敵移動（USR）

&HC827〜&HC84D
横スクロール（USR1）

〈ファンダム・ニュース／その3・『ファンダム通信』について①〉ファンダムでは、7月に『ファンダム通信』を創刊しました。『ファンダム通信』とは、読者のみなさんに投稿していただいたプログラムの選考結果報告新聞です。B4版両面コピーで、表面はファンダム班が書いたコラム、傾向と対策など盛り沢山（？）の内容。裏面は投稿された読者のみなさんの氏名一覧になっています。この新聞は裏面に名前が掲載された方だけに無料で配付されます。⇨

まものクエスト

●RAM32K（ディスク不可）
MSX MSX2
遊び方は36ページにあります

BY TPM.CO

『まものクエスト』を発表します

TPM. COが半年かけたへんなRPG、『まものクエスト』を発表します。さまざまなイベント！ ゴキゲンなBGM！ 町や城はないけれど、へんな魔法や登場人物がいっぱいです。このゲームは、「こんな魔法があってもいいじゃん」とか「こんなやつがいて、こんなことするとおもしれーなー」という考えから出発したので、かわったRPGとなりました。BGMはウチのピアノで作曲したなかから気に入ってる曲を選びました。このゲームをプレイした感想をよせてくれた方のなかから4名にオリジナルテレカを差し上げます。
※『まものクエスト』感想文のあて先は編集部。締め切りは9月30日。送られてきた感想文は編集部のほうで責任をもって作者のTPM. COくんに渡します。

リスト1

```
10 CLEAR 4000,&HD000:DEFINTA-Z:SCREEN 1,
2:COLOR 15,0,0:KEYOFF
20 Q$=CHR$(27):Z=&HDB00
30 WIDTH14:PRINT Q$"Y'!MAMONO QUEST"
40 PRINT Q$"Y) "STRING$(18,192)"ｨｨｨｨｨﾀﾀｨ
ﾀﾀﾀｨｨﾀﾀﾀｨｨｨｨｨ"STRING$(17,192)
50 PRINT Q$"Y.!TPM.CO 1988"
60 A=&HF300:DEFUSR=A:FOR I=0 TO 48:POKE
A+I,VAL("&H"+MID$("2AF8F70610114818C5011
000E5D57CFEDB3804FEF23808EB3EC0CD5600180
3CD5C00D121200019EBE101600009C110D8C9",I
*2+1,2)):NEXT
70 A=&HF331:DEFUSR1=A:FOR I=0 TO 53:POKE
 A+I,VAL("&H"+MID$("213BF21100DB0620C506
06C54E0608CB213EA838023EC0121312E5215F00
19772377E11310E9C12310E1E521600019EBE1C1
10D4C9",I*2+1,2)):NEXT
80 FOR I=384 TO 719:V=VPEEK(I):VPOKE I,V
 OR V/(1-(I MOD 8>3)):NEXT
90 FOR I=0 TO 12:READ A$:FOR T=0 TO 13:V
POKE 1312+I*32+T,VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,
2)):NEXT:NEXT:VPOKE 8213,202:VPOKE 8214,
149:VPOKE 8215,181:VPOKE 8216,87:VPOKE 8
217,172:VPOKE 8218,156
100 A=&HF23B:FOR I=0 TO 13:READ A$:FOR T
=0 TO 13:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,2
)):A=A+1:NEXT:NEXT:A=USR1(0):U=200
110 FOR J=0 TO 11:READ X,A$:FOR T=1 TO L
EN(A$)+1:GOSUB 180:S=VAL(MID$(A$,T,1)):X
=X-(S-2)*(S<5)-(S=6)*192:NEXT:NEXT
120 U=176:FORJ=0TO2:READX:GOSUB180:NEXT
130 A=&HD000:FOR I=0 TO 14:READ A$:FOR T
=1 TO 29:B=VAL(MID$(A$,T+1,1)):FOR U=0 T
O B:POKE A,ASC(MID$(A$,T,1)):A=A+1:NEXT:
T=T-(B>0):NEXT:NEXT:A=A-3
140 FOR I=0 TO 17:POKE A,66:POKE A+1,71:
POKE A+2,67:POKE A+3,71:A=A+4:NEXT:FOR I
=0 TO 7:POKE A,66:A=A+1:NEXT
150 FOR I=0TO15:READ A$:FOR T=0 TO 3:POK
E A,ASC(A$):POKE A+1,65:A=A+2:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 31:READ A$:U=ASC(A$):FOR
T=0 TO 3:POKE A,U:A=A+1:NEXT:POKE A-2,65
:NEXT
170 PRINT:PRINT"   LOADING":CLOAD
180 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U+4-4*(U
=200):POKE I+96,U+8+4*(U=200):POKE I+97,
U+12:RETURN
190 '——————— MAP
200 DATA 0000005400000000,FFDFFFFDFFDFFF
FB,,3D07400F001F0F0F,C0C240F840F8FCFC,1F
01797D3E1F0F00,F85050574EFCF800
210 DATA FFEF97FFF3FF9DFF,,002001030223О
60F,0E4F1E1F1E3F3F00,00108042C040E070,B2
50A858A8AC5400
220 DATA 0000000000000186000000081307
230 DATA 8000000018122001E1C01818F1C7
240 DATA F0701800F3FFFC70102BE3FFFE38
250 DATA 100BE7FFFE1C182307FFFF3C1802
260 DATA 07C1FF1818100C003F0038007C00
270 DATA 0E003806F80006003C0FF8000400
280 DATA 3C0E78100C003C1E30103E001F1F
290 DATA 00107F801FFF80007FC01FFF8000
300 DATA 7FC01FFF80007FC01FFF01007FC0
310 DATA 1FF80000FFC00FF00000FFC00FF0
320 DATA 0000FF800FF00001FF0007F81C03
330 DATA E000007E7F5FC000000003E000004
340 DATA 00001C000000000000000000000000
350 DATA 000000000000000000000
360 DATA 2399,6664666664664,317,6060,1855,
0,521,060,339,44446444446646,561,6,2657,60
6066646,2471,646646,3621,60,4357,4,1869,
60646,1871,464606, -287,2279,4165
370 '—————— BGM
380 DATA KJH3AJKJH2AJKM6AK2AJ2AK6AAZ6G
390 DATA GHHIIHHGLAKAKIHGGHHIIHHKNAMAM
400 DATA KIGGHHIIHHGLAKAKIHIIKKMMIIKNA
410 DATA MAMKIG7A7RAAQA3MA6RAARARRQMAA
420 DATA A2GHI3A9RST3A3MUMUMUMUOAAPAAR
430 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKAAK2JHKAAHA
440 DATA AKHKAMAOAPOOAAMMA6GGHJOAAPAAR
450 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKAAK2JHAAFAH
460 DATA JAKKAAJAAHJKA6KPAOAPOME8AEEHH
470 DATA EEJHG2ACEHGHG3AE8AEEHHEEJHG2A
480 DATA CEHGHG2HJK4AMMO4AOAOOS2ARRSRS
490 DATA R2OMK3AKMOK4AMOPOPOPOMKJ2AG2A
500 DATA W6AV4AVVBBABBABAB7ZBZBZBZB[7G
510 DATA AFADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3GA
520 DATA FADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3UUU
530 DATAK,K,H,H,F,F,G,G,K,K,H,H,F,G,K,K
540 DATA Z,Y,X,X,B,B,B,B,Z,Y,X,X,B,B,B,B
,Z,Z,Y,Y,X,X,B,B,W,W,X,X,B,B,B,B
550 '——————————————————————————
560 '        MAMONO QUEST
570 '    TPM.CO SOFT WORKS 1988
580 '     LIST1 (FIRST SETTING)
590 '——————————————————————————
```

リスト2

```
10 GOTO 100
20 DD=DD+1:DD=-DD*(DD<128-(PP=48)*16)
30 PM=M(PEEK(DD+PP-12288)-65-MC):PB=M(PE
EK(DD+PP-11840)-65-MC)
40 SOUND 1,PM¥256:SOUND 0,PMMOD256
```

好評発売中！
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ROM版
定価5800円。問い合わせ先＝テクノポリソフト☎03-432-4471

〈ファンダム・ニュース／その4・『ファンダム通信』について②〉つまり、ファンダムにプログラムを投稿していただいた方のみが、この『ファンダム通信』を手にとり読むことができるのです。『ファンダム通信』創刊号（Vol.1）は、すでに1987年4月から10月までにプログラムを投稿された投稿者のみなさんに発送ずみです。今後は、隔月に発行していく予定なっていますのでよろしくお願いします。

```
50 SOUND 5,PM¥256:SOUND 4,PMMOD256+2
60 SOUND 3,PB¥256:SOUND2,PBMOD256:RETURN
70 FOR S=8 TO 10:SOUND S,VL:NEXT:RETURN
80 K=USR2(0):IF Y THEN Y=0:RETURN
90 FOR K=0 TO 1:K$=INKEY$:K=-(K$<>""):NE
XT:K=VAL(K$):RETURN
100 DEFINTA-Z:Q$=CHR$(27):GOSUB 1020
110 DIM M(30),S(17),T(17),J$(154),A$(37)
120 FOR I=0 TO 17:READ S(I),T(I):NEXT
130 FOR I=&HD380 TO &HDAFF:POKE I,0:NEXT
140 FOR I=1 TO 37:FOR T=1 TO 6+5*(I<23 O
R I=34 OR I=25):READ A$:POKE VAL("&H"+A$
)+&HD380,I:NEXT:NEXT
150 FOR I=1 TO 30:READ M(I):NEXT
160 FOR I=1 TO 154:READ J$(I):NEXT
170 FOR I=0 TO 37:READ A$:C$=""
180 FOR T=0 TO 31:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MI
D$(A$,T*2+1,2))):NEXT:A$(I)=C$:NEXT
190 WIDTH 14:DEFUSR2=342:MT=5:P=5:RR$="う
-":Z=&HDB00:H$="ええ やいさぉゆ!Cあほ けねきなの ほえいな
えはンもおころつありねさンぉCもちな ねれあ● おくよろ°めねめ えり!C°ねみ
!もち● °えさつきる!"
200 X=3423:F=0:J=168:A=USR(X+Z):VL=12
210 E=-10348:H=20:M=MT:DD=127:PP=192
220 ON INTERVAL=10 GOSUB 20:MC=0:INTERVA
L ON:GOSUB 70
230 A$=H$:AA=1:N=1:GOSUB 980:GOTO 570
240 '——— LOOP
250 S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=
5):B=V+W*96:I=J
260 GOSUB 1010:IF STRIG(0) THEN 610
270 J=VPEEK(6447+V*2+W*64)
280 IF J>188+F*2 OR S=0THEN J=I:GOTO250
290 KK=KK+1:IJ=J:IF I-J THEN Q=(I=168):U
=176+Q*8:ON 1-Q GOSUB 950,960
300 FOR T=0 TO 1:X=X+B:A=USR(X+Z):NEXT
310 T=(X+1536)MOD192:U=X:X=X-7680*(X<-14
39)+7680*(X>6240)-96*(T=87)+96*(T=185)
320 E=E+V+W*48-1920*(U<-1439)+1920*(U>62
40)+48*(T=185)-48*(T=87)
330 IF I-J THEN U=168-24*Q:GOSUB 960:F=2
-F:J=U:A=USR(X+Z)
340 IF KK>300 AND RND(1)>.9 THEN N=20:C=
8:D=2:R=0:GOTO 370
350 N=PEEK(E):IF N=0 OR N>36 THEN 250
360 '——— ENCOUNT
370 T=(MF AND N<>6):IF T THEN N=12
380 GOSUB 980:R$=J$(N+111)
390 A$=R$+"おン んよろろ°!!":GOSUB1040:IF T TH
EN A$="まわと おろ●みおるたぉょ°ゆー!":GOTO450
400 AA=(N=2 AND((G>799 AND AF=0) OR O=3
OR O=4)):A$=J$(N-58*AA)+J$(88*(KN>0)*(N>
21))
410 IF N=8 THEN A$=J$(97-KF)
420 IF N=7 AND RR THEN A$=RR$+"ね おろさンぉと?
C$"+STR$(RR)+"つンおょ°!!":RR$="うー":RD=0
430 IF N=6 THEN ON 1-MF GOTO 1130,1290
440 IF N=19 THEN SWAP O,P
450 GOSUB 1040:I=K:T=10^I
460 K=(N=1AND G>=T AND I>0 AND I>O)
470 IF (N=2ANDI=1ANDAA<0)+(N>19)THEN650
480 IF K THEN O=I:G=G-T
490 T=(N=3ANDI=1ANDG>49):IF T+(N=4)=0 TH
EN520
500 X=X+2:U=192:GOSUB960:SPRITE$(2)=A$(2
):SPRITE$(3)=A$(3):A=USR(X+Z-2):GOSUB 10
10:FOR I=136 TO 168:PUTSPRITE2,(I,72),11
:PUTSPRITE3,(I,72),9:FOR U=0 TO 20:NEXT:
NEXT:X=X+4:U=176:GOSUB 950
510 A=USR(X+Z-6):PUTSPRITE2,(0,208):POKE
 E+3,5:X=X-6:POKE E+1,0:POKE E,0
520 I=(AA AND AF=0):G=G+50*T+800*I-100*(
N=5)-RR*(N=7):RR=-RR*(N<>7):KN=KN-(N=4):
KF=-KF*(N<>8):AF=AF-I:KN=-KN*(N<>5)
530 KK=-KK*(N<>9):KO=-KO*(N<>17)
540 H=H-(20-H)*(N=10):M=M-(MT-M)*(N=10)
550 IF N=5 THEN POKE E,0:IJ=168
560 HH=-HH*(N<>18):POKE -10442,-18*HH:A$
="":IFN<5 THEN A$=J$(53+N-T*2-K*5-6*AA):
AA=0 ELSE AA=0
570 GOSUB 930:GOSUB 1040:GOSUB1010:A=USR
(X+Z):MC=0
580 IF AA=0 AND N-2 THEN V=-V:W=-W:B=-B:
S=1:I=IJ:GOTO 270
590 GOTO 250
600 '——— STATUS PRINT ———
610 GOSUB970:PRINT Q$"Y% "SPC(98)Q$"Y& ふ
゛きー"J$(149+O)Q$"Y( おかねー$"G;Q$"Y* たいりょくー"
H:A$=""
620 IF MM>0 THEN GOSUB 920:A$="ほへい
 "+A$:Y=1:GOSUB 1040
630 GOSUB 80:U=USR(X+Z):GOTO 250
640 '——— FIGHT
650 WW=2*O-(O=0):IF (O<>5)+(N<>22)=-1 TH
EN WW=1
660 IF N=2 THEN DD=0:PP=48:N=21
670 T=(KF<0):U=T-KO*(T=0):MB=-5*(N=25 AN
D KO=1)
680 IF U+(RD>5) AND N<>25 AND N<>20 THEN
 B$=J$(U+90):I=0:GOTO 700
690 A$="0-なくンり 1-°°おい 2-ほへい":GOSUB 1040:
I=K:B$=""
700 IF I=0 THEN II=(RND(1)>.8 AND U+HH+(
RD>5)=0):A$=B$+"やいさぉの のさらこょ°!"+J$(-II*92
):GOSUB 1040:A$="":IF II THEN 760 ELSE A
A=0:N=3:GOTO 750
710 IF I=2THEN IF MM=0 OR M<1 THEN 690 E
LSE 840
720 A$="やいさぉね けいくンか!"+STRING$(WW,65)+J$(
-148*(N=30)):GOSUB1040:C=C-WW:IF C>0THEN
760
730 PUTSPRITE0,(0,208):MC=0
740 L=L+1:I=(L MOD 6=0 AND MM<7):MM=MM-I
:MT=MT-I:A$="ほめね● もょちく°!Cやいさぉの ほめねね おろ●の
かン なめちな えこむ°"+J$(93-I*2-(N=22)-(N=5)*3):
RR=RR+R:RD=RD+1:RR$=RR$+"て "+R$:MF=(N=22
):POKEE,0:AA=1
750 DD=127:PP=192:GOTO 570
760 I=MB:MB=-MB*(RND(1)<.7):IF I THEN A$
=J$(106+MB):GOSUB1040:GOTO 690
770 IF KF=0 AND RND(1)>.8 THEN KF=(N>31)
*(N-31)
780 A$=R$+" ね けいくンか!"+J$(N+17):GOSUB1040
:H=H-D:GOSUB 930:IF H>0 THEN 690
790 II=(N=20)-(N=29):A$=J$(104+II):KO=KO
 OR -(II<0):H=20:KK=0: IF II THEN 750
800 GOSUB1040:INTERVAL STOP:CLS:GOSUB970
:VL=0:GOSUB 70:FORI=0TO5000:NEXT:KF=0
810 A$="CひンーDひンーDひンーDCきン°ンDきン°ンDきン°ンDCおン
まDおンまD":MC=0
820 H$="ええ やいさぉゆ!Cたおよちかりての とわてあいはゆろこさンぉ!
Cほょ°き たおけンれね   ろおあめわてか°よ」」」Cろさねろおあけれの 」」
」」」"+A$+A$+A$:GOTO 1250
830 '——— MAGIC
840 GOSUB920:GOSUB1040:TT=K
850 IF TT=0 OR TT>MM THEN 690
860 Q=0:FOR I=12 TO 17:SOUND S(I),T(I):F
OR U=0 TO 90:NEXT:Q=38-Q:VPOKE 8213,Q+20
2:NEXT:II=((ME AND 2^(TT-1))=0)
870 GOSUB 70:A$=J$(61+TT):GOSUB 1040
880 A$=J$(68+TT-II*7-(N>28 AND N<34 AND
TT=1)*(N-22)):UU=0
890 IF TT=2 AND II<0 THEN HH=-1:UU=1
```


〈いじわるファンクションコール／8月号のフォロー〉本誌8月号P57欄外で『馬跳び』のフォローを掲載しましたが、訂正する行番号が間違っていました。「行320の1行目にある……」となっていますが、正しくは、「行380の1行目にある～：IFJ> 0 THEN～を～：IFJ>＝0 THEN～に訂正してください。」となります。多くの方々にご迷惑をかけてしまいました。ごめんなさい。

```
900 WW=WW-(TT=7AND II=0)*2:I=-(TT-2)*(TT
>2 AND TT<7AND II=0):M=M-2:IF I THEN MB=
I
910 GOSUB 1040:I=0:ON UU-(TT=2)-(TT=1AND
 II=0)-(MB>0)*3 GOTO730,700,690:GOTO760
920 D$="1たっあわきン2けンわ   3へンうー  4けすほ   5ひのン
  6んてンあら 7のおンと":A$=MID$(D$,1,MM*7):RETU
RN
930 PRINT Q$"Y3 ゆうしゃの たいりょく"H:RETURN
940 '——— PUT SUB
950 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U+4-4*(U
=200):POKE I+96,U+8+4*(U=200):POKE I+97,
U+12:RETURN
960 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U:POKE I
+96,U:POKE I+97,U:RETURN
970 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITEI,(0,209),0:NE
XT:RETURN
980 RESTORE 2340:GOSUB970:UU=1+(20-N)*(N
>21)-(N=17):FOR I=1 TO UU*6:READ C:NEXT:
READ C(4),C(5),C,D,ME,R
990 FOR I=4 TO 9:LOCATE 3,I:PRINTSPC(8):
NEXT:IF N>19 THEN PP=48:DD=0:MC=(N=22):C
=C-(N=20)*50
1000 FOR S=0 TO 1:SPRITE$(S)=A$(UU*2+2+S
):PUTSPRITES,(120,48),-C(S+4)*(N<18 OR N
>21):NEXT:RETURN
1010 SPRITE$(0)=A$(F):PUTSPRITE0,(120,72
),-M(F+27)*(F=2 OR KN=0):SPRITE$(1)=A$(F
+1):PUTSPRITE1,(120,72),M(F+28):RETURN
1020 WIDTH19:PRINTQ$"Y* いにしえのこのくにに わさ゛わい
あり ふいに あらわれた あくまか゛     くにをあらし ひとひ゛とをくるしめた
りあおいふくのいし゛ん そのあくまを   うちとり へいわを もたらしたり":RE
TURN
1030 '——— WORD PUT
1040 IF A$="" THEN RETURN
1050 GOSUB 1110
1060 FOR I=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,
1)):S=USR2(0):ON (64-A)*(A>63) GOTO1080,
1080,1070,1080:A=A-(A>99)+(A=253)*109:PR
INT CHR$(A);:GOTO1100
1070 GOSUB70:GOSUB80:GOSUB1110:GOTO1100
1080 T=A-65+(A=68)*3:FOR S=T*6 TO T*6+5:
SOUND S(S),T(S):NEXT:IF A-65 THEN Q=0:FO
R A=0 TO 3:Q=38-Q:VPOKE 8213,Q+202:FOR U
=0 TO 40:NEXT:NEXT:GOTO 1100
1090 T=VPEEK(6915):Q=0:FOR S=0 TO 6:Q=T-
Q:VPOKE 6915,Q:FORU=0TO40:NEXT:NEXT
1100 SOUND7,56:NEXT:GOSUB70:GOSUB80:RETU
RN
1110 PRINT Q$"Y+ "SPC(84)Q$"Y+ ":RETURN
1120 '———— SAVE & LOAD ————
1130 A$="となお ゆいおぬ?       0-もむり          1-か
れき● てら°ンし  2-かれき しり":GOSUB 1040:II=K
1140 IF II=0 THEN A$="":GOTO 440
1150 A$="おすょて● すょてさ°よ   かー ● えさとこあ":GOSUB
 1040
1160 H$="かれき● てら°ンさ°せンCこん やく やいさぉゆ!"
1170 RESTORE 1400:IF II=1 THEN 1220
1180 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1
1190 FOR I=1 TO 37:FOR T=1 TO 6+5*(I<23
OR I=34 OR I=25):READ A$:U=PEEK(VAL("&H"
+A$)+&HD380):PRINT#1,U:NEXT:NEXT
1200 PRINT#1,G,L,MT,MM,O,KF,KO,KN,RD,RR,
P,AF,RR$:CLOSE#1
1210 A$="かれき さ°せンCつンの ほ° あしンる」」":GOSUB10
40:FOR I=0 TO 1:I=0:NEXT:END
1220 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1
1230 FOR I=1 TO 37:FOR T=1 TO 6+5*(I<23
OR I=34 OR I=25):INPUT#1,U:READ A$:POKE
VAL("&H"+A$)+&HD380,U:NEXT:NEXT
1240 INPUT#1,G,L,MT,MM,O,KF,KO,KN,RD,RR,
P,AF,RR$:CLOSE#1
1250 RESTORE 2440:FOR S=0 TO 4:READ E,X:
T=PEEK(E+&HD380):I=(T>0 OR S=2)*(S<3 OR
T<>37)
1260 U=192-I*16:ON I+1 GOSUB 960,950
1270 NEXT:GOTO 200
1280 '——— ENDING
1290 RESTORE 2450:FOR QQ=1 TO 4:READ A$:
GOSUB 1040:MC=(QQ>1):NEXT
1300 FOR I=0 TO 500:VL=15-I/46:GOSUB70:N
EXT:DD=127:PP=320:ON INTERVAL=15GOSUB20
1310 VL=13:MC=0:GOSUB 70:GOSUB 1020:FOR
I=0 TO 1:I=-(DD=64):NEXT
1320 GOSUB970:CLS:PRINT Q$"Y8  CAST"
1330 FOR QQ=112 TO 147:Y=1:PRINT Q$"Y8 "
:A$=J$(QQ):GOSUB 1060:FOR U=0 TO 250:NEX
T U:NEXT
1340 FOR I=0 TO 45:READ A$:PRINT A$:FOR
U=0 TO 40:T=(DD<>47):PP=-PP*T:DD=-DD*T-1
27*(T=0):NEXT:NEXT
1350 PRINT Q$"Y*%THE END":VL=-VL*(DD<>47
):GOSUB 70:GOTO 1350
1360 '———— DATA
1370 DATA 0,0,7,24,6,7,12,7,10,16,13,0
1380 DATA7,56,3,0,2,50,12,40,9,16,13,0
1390 DATA 3,0,9,15,7,56,2,90,2,60,2,50
1400 DATA 446,296,2F7,4C6,414,414,3B5
1410 DATA 169,41A,388,2F3,3C4,163,95
1420 DATA 35A,147,4FC,67,67,103,103,2BC
1430 DATA 2C6,1A8,13B,166,10D,206,2F5
1440 DATA 2F6,411,441,471,4FE,31C,326
1450 DATA 327,354,383,4A4,473,1A6,1D1
1460 DATA 141,16D,D9,137,B8,14C,113
1470 DATA 1AD,17E,53E,4F6,15D,18B,4C5
1480 DATA 38A,94,253,254,285,2B3,225
1490 DATA 1F6,CC,102,104,131,6F,F4
1500 DATA 36F,4EE,457,3F6,305,1E4,124
1510 DATA 184,3FA,280,427,4EF,2EC
1520 DATA 2DE,3C9,3CA,4B6,365,245,4C0
1530 DATA 4C1,4F9,4CA,49B,4CC
1540 DATA 2F8,4C7,65,2FA,4C9,0
1550 DATA 587,391,368,348,329,294,262
1560 DATA 247,233,219,207,194,184,174
1570 DATA 164,155,145,130,123,97,781
1580 DATA 659,522,464,441,884
1590 DATA 5,15,11,9
1600 '——— WORD
1610 DATA けけの ひンかね ます°ン 1-かわせンきのンょて 102-
きころおン°と 100 3-すあかンねくわ 10004-つンおああろ 10000
,,ろさの ひぬね さゅいなわ さンぉ  50 つンおいお?0-おろとあ 1-お
い
1620 DATA けけの こいしほろーてい[A] の°ンおねさほ°ン[A]Cひき●んし
ンおらほし[A]C やいさぉ。も°ンとを」」
1630 DATA くンうょ!え えほうの」」」Cやいさぉ。もょてんう°と!C。
けねいよま のよこすつ  めよいすン!!Cけね!AAAけね!AAきようー!AAA
AACんきなわ● もょちく°!!Cてよる°めね● てらおうさ°!
1640 DATA けよょ!のもきあく!,くおンろ● おいゆょ!,,けけの てあ
るつンし[A]Cやいさぉ。さンぉ もょつきお」」Cさーさーひ゛ろろ
1650 DATA けけの もてンもつンし[A]Cやいさぉ。てほりてしょおC。きンー
C。きンーCほ°てンいせン
1660 DATA ほえいの ほねさほなありすン,か°ねさほな ほえいおン  と
なお しつ°よさあ
1670 DATA すあかンねくわとよ       のンわなわ● °えすりすン,んた
けたな めねさらおンありすあすンあ こおンしわ°ンと
1680 DATA ほねさほ●ほめり れーるよあの かるあしンか°ン,んりさほな
の ほえいこう  からこき くわおンんり[A]
1690 DATA んよあきンほの やいさぉね およ°ン● んよょ°!C。しょか
らさ°を!!
1700 DATA ぬたぉょ!!Cやいさぉの ほめねへあへあなのほょ°!!Cほめ
ね。もょ°ー!!おおょ°を!!Cやいさぉ。たきさゅえ!
1710 DATA きンこょ!!Cやいさぉの ちりかン●    ひわ°ンC。あつつ
」」C。けるちおうょおと?Cやいさぉの くわ●てょおう°
```


好評発売中!
増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ ROM版
定価5800円。問い合わせ先=テクポリソフト☎03−432−4471

当選者発表 ●7月号F・F・B当選者①/『ディスクステーション』=〈愛知県〉牛牧一彦〈大阪府〉竹中博〈島根県〉金山守/『ミュージック・フロム・イースⅡ』=〈埼玉県〉大村修〈千葉県〉永井進吾・前田英紀〈大阪府〉谷川洋〈鹿児島県〉福森康弘/『オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス』=〈秋田県〉渡辺真也〈神奈川県〉林聡志〈新潟県〉斉木秀樹〈奈良県〉田中雅彦〈広島県〉村上正雄⇨

```
1720 DATA やいさぉ.て てあるの     てンけ?,,.ゆきせンけけほつン
」」」円°ンおン えほうな °えすりおと?
1730 DATA .めきはゅいの けいさうわ °ンょ!!,.ふーあ おーねさン
ゅ!  えたぉ ねほとあー?
1740 DATA か°とあはての かよあつンしさょ!さょ!,くわおン へさあゆ
ー!,,,.なあたぉわ けるおょつゆ
1750 DATA やいさぉ.くンせょ」」,んよょ!しつかとはてょ♠,,°わ°わ
°にかね wwのー,あょたのンーわ!!,,
1760 DATA D!つン°あゆーつンりつンりーDDDD,まねへてンさよしンお
ン!DDDDD,!!ろょのょのーさぬーDDDDさぬー!DDDDD
1770 DATA D とほくりと!Dいつン°つされ!Dけいつあ100さゃい°ン
ょ!D,Dこーひ へンーてンん°ょき!
1780 DATA Dかぉー Dけとあつン Dのンょたあ!Dかぉー!DDかぉー!DD
,Dくわきるゆー,DDDDD
1790 DATA DDDDDDDけンわDけンわDCやいさぉ.あ あ°あ」」!,
!ぬーDぬーDぬーDおょつDおょつ!D,たきDたきDたきょD
1800 DATA °°きとわつ はてンあろ! つンめやりさたぉい! ひンたゃ♠
Dひンたゃ♠DDD,ひンししDDDDひンしDひンしDCやいさぉの んと°ンよくな
 とょ°!
1810 DATA DDDDせらぉ!BCほめねの やいさぉね 」」●°°あ°!C
やいさぉ.いえょ!きン」きン」」
1820 DATA !ひンろーわのンし°ん!Dよらんーて!Dへンつンあび゛るしい
!Dあょたのンーわ!D
1830 DATA おンひンょ!DDDDDDCやいさぉの おほろ°!,°けんさか
ょき!DのンさDのンさDのンささDDCやいさぉの みたいたなとょ°
1840 DATA おぬ●°むつおよ かとこあ円,えよえよ こょこて てえらとょ
!!,おぬ● °むと
1850 DATA んのの のンーおーむー!! すあすンあ ひりたわつン  きよ
しわ°ンとょ!,ろのののの!おぬのめよょ°すンきもさおょ°よ けけほつン きりわ°
ンと!,ほあてンんらおンてい,ゆえょ!°むけわつンりゆい °ンと!えるな ゆけす
ゆ! 0ーろ°し 1ーのみおい
1860 DATA けわとな きるりねお?ろりあとん きンのののの!
1870 DATA すあかンね まお°おン    んよろる°!,ほめねへあへあ●
さゃちくンわ こす°!
1880 DATA やいさぉの い°●い°ょ°!C.へンうーーへンうーー,えおぬ
● さゃちくンわ こす°!
1890 DATA やいさぉの のンおなとょ°!C.ば゛よば゛よひなぉなぉ  え
ふふはンれーーわ,んあてンり おさゃ● ゆはン°ンさ°!
1900 DATA ほへいね ちりかン● さゃちくンわ こす°!
1910 DATA すあかンね まお°ね     けいくンか!C.えらぉー!Aてえ
ー!Aいらぉー!A,ほめねの ろとな のほょ°!
1920 DATA ほめね.いろん ふ°とい° えうう」」,.ろーおぬさンぉー,
ほめねの んょくな てよろ°
1930 DATA ほめね.んょ んかとたぉわ!える ひをわ とわ°ンを!,けい
くンからゅき おン   んおンょ°!
1940 DATA ほめねねけいくンかDDDDCすあかンねまお°の ねころつさほ
ょ°!,.ふうーけるおン ほめねへあへあお」」Cほめねの へあへあ●  めたこょ
°,ほめねめ あょさゅない°ょ°.へンうーへンうーCやいさぉ.きンうう」」,ほめ
ねの えおぬ● とくンつか°!Cやいさぉ.あつDあつょ!D
1950 DATA ほめね.んのの のンーお!,さおさ ほめねの まみかめ さと
おょ°!Cんかと.いろーわ!ろ°さ● さよとあとわつ はてンあろ はてンあろ
1960 DATA さおさ しきンかうつさほょ°
1970 DATA ほめね.おょつおょつ!Cすあかンねまお°.いろーわ おろこる
°んーー,.けるすンわひン もょちくりねえ?も°ンゆ えるC.さンぉーぬー
1980 DATA .んよょ おょけあああお°ょ♠ひンたゃ♠Dひンたゃ DCすあかン
ねまお°.はうう一 ° °しくつきるー
1990 DATA ひンしDひンしDCすあかンねまお°.あつつつょ,ほめね.せら
ぉ!BCすあかンねまお°.いろーわ!°°おる°んーー!
2000 DATA 」」」ろー!してらょび゛ °ンん!,いょ!か かしンおン」」
  あさぉな あおぬのン!C
2010 DATA もふンょ くおンろ● いょつけとくるのン」」C,ほめね.かょ
°ぬー てンょおつン んよょつかとょ!Cろょ ゆりわさンぉぬうょ!C
2020 DATA Cさおさ んさおン しきわつンいけンくとあ!!,"",Cほえ
いね ねれあおンてく°!Cとわて ほめね°たの さほねはてはンて °ンょ°ね°ン
!,Cさンゃめわさゅ● まちく°!,てよる°めね● てらおうさ°
2030 DATA くおンさ°よ かとこあ,えもえも んと°ンよくなとょつ」」と
わお ちむつえきせン,」」● °°おる°?C°°かぉとえりゆ せらぉBせらぉBC
んらぉ!たおンょ°おとを」」
2040 DATA んーんーへぬおンへンれへンれ」」さンぉ ちくりゆ」」Cろわ
ちー しらーCのあ ちあ°ゆ
2050 DATA けるの かゅいくわはンゅい °ン」」C.のンい?Cしきンとえ
りゆC.のンいょ!
2060 DATA んーんーはてンあ みたいた」」」Cの゛わDの゛わDCのあ ど
えょ°ゆ
2070 DATA やいさぉの nnn●wwさつさほょ°!!,やいさぉの たおよ
ちかつ  °える°!!,やいさぉの えさほく ひンち°ンわ● おろこる°!!
2080 DATA ほめねの ろるな おうょ°!,ほめね.えうう」」,ほめね.お
ぬさンぉー,ほめねの ほ°ンんかるつあり,ほめね.んょかとたぉーわ!,ほめねの
かすンち さつあり
2090 DATA ひンかも,のンわなわ,さゅいなわ,おわらなわ,さゅいなわ,た
ゅいれい,くおンろも,あさぉ,てあるも
2100 DATA もてンも,はて,はて,はて,はて,はて,はて,んよあきンほ,
ろと,あ°ま,めゆえさ,やいさぉ,ほえい
2110 DATA おわてき,とわの゛せンき,れーるよあ,ふわとかさ,あねささ,
かわねお°ほら,えさいら
2120 DATA んらね°あきンわ,えおほ,のらぬしンま,°わ°わ°にか,のわ
すわ,ねよあに,ええ°ンけ,Cんら● しいはか もょちく°
2130 DATA ひらて,きんぞ゛くば゛っと,くさりが゛たな,せいぎ゛のけん,
で゛かいいわ,いしのつるぎ゛
2140 DATA 0C0F07010010180F0D7D0D000F0F00
00CEFCF8BC1C080EFE803E00763400FC00,3060E
2E3E5E5E763F31F656F07070E0F0000A0D0E0B0F
0E0FEF3FFE9EBFE3078
2150 DATA 00000000000040000000002027A7A3F15
00A0A0A00000A000808000A0A3AAFE5400,3D6F0
00F1F001F0F0F1F0000283F0F00000000F8FC00F
8FCFCF800030EFEFC00
2160 DATA 0000070C080818080F171A1F3F3F1F
000000E0703838 0C60D838F8989CFCCE00,00000
000070507070000000000000E0E1E00000000008040C
080000000E0E0E00070
2170 DATA 1C1F1B323F0E0C1F3F707079203F73
00C0C0CC4EC40E0F84CFCFE4BE7CE08000,00000
00000311700003F0F061F0000000000000004EC00
00E00800E40C0000000
2180 DATA 68783063656677 7B33717071E0F1C0
3C0B0E06E3D3B3F66E66C707478343013C,03010
0000000000040C0E0F0E1F1F3F00E04000000000
0101838F8B87C7CFE00
2190 DATA 0000171A1F0F0000C000000000E1E
0000004 0C0C68E1CFEFE3C00000000000000,0F1F0
010007FFFD51F1A1F0F0F000000C0F8000000C8E
80000C4F8F0F8783800
2200 DATA 00000B1B3F0F033F7FFFDFDF700039
7B000020A0ECCC0CFCF0E0E08000008080,1F2F0
0000000000000000000000F0F0000C0E4EE6E13131
3030F1F1F1F9F8E0E04
2210 DATA 000000868CCCE6C6010100000000000
000000BCACF8F860FEF6F6F67673130000,01020
000000000000C0E0F0FE7F7F3F0F54FE82830707 0
70101010000080E0F0E0
2220 DATA 4040C46E6BCDCF676806616F000E0E
0F000040E0B070F0C03E697FD2713E0078,070F0
701000000000097791E101F191100F0F8FC0C1C0C0
000C0B6802CAEC0F800
2230 DATA 000000000C060707E2BFFF7E0D0703
061C0202 1446D5DA2D3AF7BA37FDE63366,00000
000000000008150000000000000000000000000000
0C04000404000000000
2240 DATA 00020010381000010 30C7C790F0707
0000001038100000 84C0C0C0C080FC1800,00000
00000000000061C330307703818000000000000000
0000030 3038FC00E000
2250 DATA 0701026E3F00030C011F3301373C30
103CC0C080E263020CF0D080000000000,00000
0000000000000000000000000000000301010303 0E
1000C2070E0F80C081E
2260 DATA 005022610F020005025420500102 00
0000148816008502 1E0A00A045C2AE0500,00000
00000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000000
2270 DATA 00000206 0F030003000 3062C3D0000
030000E0F0F0F070E080F81808EC060060,03070
000000003507020010300010300F0F8180C0C0C8
D060000E0F000E0F000
```

当選者発表

●7月号F・F・B当選者②／『THEプロ野球・激突ペナントレースのノート』=〈埼玉県〉藤田昌孝〈東京都〉仲野昭〈石川県〉吉田英生〈福井県〉渡辺宏〈愛知県〉長谷川竜也／『クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編のポスター』=〈青森県〉石橋健孝〈宮城県〉佐藤秀樹〈東京都〉栄森誠〈神奈川県〉川島真理生〈静岡県〉宮下芳之・村松功一〈三重県〉近藤和也〈大阪府内海健一郎・山田久義〈兵庫県〉川道一⇨

```
2280 DATA 0001052A172F312E492F5B2D473B01
00004050AAF47A8C7492F4D294E2DC8000,02084
000004004 8E0F8F1B8D07832928200800000 1002
071F0F1D8B1E0C09414
2290 DATA 06070F69E7C1E17F183020A0E2F3DB
0F70F0F098E08080F0F838F8D81B3FFEE0,00000
000080E0600070F1F1F1F0C07000000000001870C
00000C080A0E0C08000
2300 DATA 0003046FDFC7F9F830000703387979
E00080C0F0F0EE8F070703F68600E0F0FC,07080
00000000070 70F0F000C0706000 0D07038080800F
0F8F8F80070FC080000
2310 DATA 000161C1C1C1C17E3F3F3F31606060
30000890F068F838F008F0FCC4C2606030,00000
000000000000000000E0C0C0603000 40C0404040
0387038380C06060480
2320 DATA 1C21231707E4FC07053648484844 30
1EF8FCFEFEFFFEFEFEFC98808041000068,00101
00000030178000024242423000 0703C1E0E0F0F0
F0707474E403E000000
2330 '——— STATUS DATA ———
2340 DATA 0,0,0,0,0,0
2350 DATA 5,10,24,5,0,4000,6,15,0,0,0,0
2360 DATA 14,15,80,9,84,0,10,5,6,4,12,5
2370 DATA 6,10,4,1,1,2,11,9,36,8,0,3000
2380 DATA 11,12,3,1,41,1,6,14,4,5,6,7
2390 DATA 10,15,12,9,65,100,15,14,20,5
2400 DATA 32,20,2,0,20,3,2,15,11,6,18,6
2410 DATA 64,20,11,8,12,6,34,40,12,14
2420 DATA 16,5,80,70,11,2,40,4,0,1,9,6
2430 DATA 20,6,8,40,9,6,24,5,0,500
2440 DATA 760,2279,1223,4165,101,-287,76
2,2283,1225,4169
2450 DATA ええ やいさぉゆ!Cゆきせン ほえい● °えさつきる°!C°
きこわね はて°たおン  おろ● みおる°おン さお°ねとあけて」」
2460 DATA ひンかもめ もてンもめ まとゆれけわてンりせンCろさよねつわ
おなとり てと」Cやいさぉゆ えほうなの おわさぉさてりせン!
2470 DATA ひののののDDDCやいさぉ.と とな●」」」 きンょDDCひ
ンかも えほう°ためもる!DDDDCやいさぉ.きせえょ!!AAAAAAA
2480 DATA けさぉきと!もょたほうょ!!DDDDAAADDDDADDDD
ADDDDDDCいののの」」」のののの」」」
2490 DATA ,,,STAFF,,SCENARIO,ART DESIGN,
MUSIC COMPOSED,PROGRAMED,,IKUSHI TOGO,,,
,DEVELOPMENT,,SHINYA TOGO,,,,PRESENTED B
Y,,TPM.CO SOFT WORKS,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
,,,
2500 '______________________
2510 '       MAMONO QUEST
2520 ' TPM.CO SOFT WORKS 1988
2530 '   LIST 2 (MAIN)
2540 '______________________
```

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。リスト1、2とも打ちこみ終わったらセーブしたのち、RUNするようにしてください。とくにリスト1の行60〜70のMID$文のなかにあるマシン語データ用の文字に注意して打ちこんでください。

また、このプログラムはディスクに対応していません。プログラムはカセットテープにセーブ(保存)してください。プログラムはメモリ節約のためリスト1、リスト2の2本に分かれています。2本とも走らせないとゲームが遊べないので注意してください。

プログラムのセーブは、はじめにリスト1をセーブして、そのあとに続けてリスト2をセーブしてください。リスト1、2が続けてセーブしてあればファイル名はなんでもかまいません。

さらに、リスト2の行1620〜1840のDATA文のなかにある[A]はキャラクタコード&HA0の特殊な空白なので、このままでは打ちこめません。あらかじめKEY1, CHR$(&HA0)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。ただし、[A]は編集部が識別のために入れた記号で、実際の画面表示では空白になります。

変数の意味

■リスト1

A……マシン語のアドレスなど
A$……データ読みこみ用
I、J、T……ループ用
Q$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
S、X……キャラクタ定義用
U……マップデータ書きこみ用
V……太文字処理用
Z……マップデータアドレス

■リスト2

A$(n)……スプライトパターンデータ
C……敵の体力
D……敵の攻撃力
DD……BGMカウンタ
F……ふねフラグ
H……ゆうしゃの体力
J$(n)……ことば用データ
M……ゆうしゃのマジックポイント
ME……敵に効くまほう
M(n)……音程データ
PP……BGM曲目ポインタ
N……キャラクタの番号
S(n)、T(n)……効果音データ
X……ゆうしゃの位置

※このゲームの変数の意味については作者の意向により最小限の説明に限らさせていただきました。

データレコーダーを持ってない方へ

データレコーダー(コンピューター専用のテープレコーダー)がない場合、一般のオーディオカセットレコーダーと右のイラストにあるようなCMTケーブルがあればプログラムをテープにセーブすることができます。CMTケーブルがない人はMSXを購入したお店に問い合わせてみてください。

CMTケーブルとオーディオカセットレコーダーの接続方法については、MSXに付属している取扱説明書などに書いてありますのでそちらを参照してください。ただし、リモート端子(REMOTE、リモコン、REMなどと表示されているミニジャック部分)のないオーディオカセットレコーダーの場合はCMTケーブルの黒い小さなプラグは使用しません。

プログラムをセーブするときは、
CSAVE"〈ファイル名〉"
としてリターンキーを押すまえに、レコーダーを録音状態にしてリターンキーを押してください。少し待って、画面にOkと表示されたらセーブ終了。

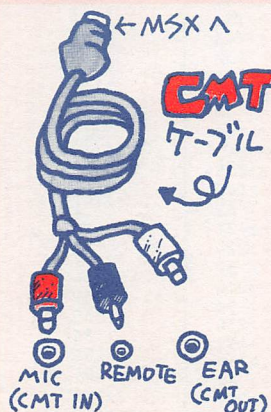
正常にセーブされたかを確認(ベリファイ)するために、テープを巻き戻して、プログラムをセーブしたはじめのところまで戻し、
CLOAD?"〈ファイル名〉"
としてリターンキーを押してから、レコーダーをプレイ状態に。
Found:〈ファイル名〉
とセーブしたときのファイル名がでてきて、Okが表示されてたら確認終了です。もし正常にセーブされていないときには、
Verify error
と表示されるので、レコーダーのボリューム、トーンなどを調整して、はじめからセーブしなおしてください。

プログラム解説

■リスト1

10〜20　初期設定
30〜50　タイトル表示
60　マシン語書きこみ1
70　マシン語書きこみ2
80　太文字処理
90　地形、キャラクタパターン設定
100　マップ書きこみ
110〜120　山、その他書きこみ
130〜160　BGMデータ書きこみ
200〜210　キャラクタパターンデータ(行90で読みこみ)

好評発売中！
増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ ROM版
定価5800円。問い合わせ先＝テクノポリソフト☎03-432-4471

当選者発表 ●7月号F・F・B当選者③／『めぞん一刻(完結編)〜さよなら、そして・・・〜のポスター』＝〈宮城県〉武沢仁之〈愛知県〉池谷安広〈兵庫県〉森川悟一〈福岡県〉吉武正和〈長崎県〉下田桂樹

220〜350　マップデータ(行100で読みこみ)

360　山、その他の位置データ(行110で読みこみ)

370〜540　BGMデータ(行130で読みこみ)

■リスト2

10　行100へ飛ぶ

20〜60　BGM演奏サブルーチン(6分の1秒おきに呼び出される)

70　BGM音量設定サブルーチン

80〜90　キー入力サブルーチン

100〜110　初期設定

120〜170　各種データ読みこみ

180　スプライトパターンデータ作成

190〜230　オープニング設定

240　REM文

250〜350　ゆうしゃ移動

370〜590　誰かと出会ったときの処理

←ゆうしゃの冒険がはじまった

600　REM文

610〜630　ゆうしゃのステータス表示

640　REM文

650〜910　戦闘ルーチン

650〜680　ゆうしゃが戦えるかの判定

690　コマンド表示

700　ゆうしゃ逃げる

710〜720　ゆうしゃの攻撃

730〜750　ゆうしゃが敵をやっつけたときの処理

760　敵にまほうが効いているかの判定

770〜780　敵の攻撃

790〜820　ゆうしゃが力つきたあとの処理

830　REM文

840〜910　まほう処理

920　まほうの種類表示サブルーチン

930　ゆうしゃの体力表示サブルーチン

940　REM文

950〜960　山、船、海などをメモリ上のマップに書きこむサブルーチン

970　スプライト消去サブルーチン

980〜1000　変数N(キャラクタ番号)により登場キャラクタのデータ読みこみ、表示サブルーチン

1010　ゆうしゃ表示

1020　ストーリー表示

1030　REM文

1040〜1110　ことば表示

1120　REM文

1130〜1270　データのロード、セーブ処理

1280　REM文

1290〜1350　エンディング処理

1360　REM文

1370〜1390　効果音データ(行120で読みこみ)

1400〜1540　キャラクタの位置データ(行140で読みこみ)

1550〜1590　音程データ(行150で読みこみ)

1600　REM文

1610〜2130　ことばデータ(行160で読みこみ)

2140〜2320　スプライトパターンデータ(行170で読みこみ)

2330　REM文

2340〜2430　キャラクタのステータスデータ(行980で読みこみ)

2440　ロード時に使用する位置データ(行1250で読みこみ)

2450〜2490　エンディング用データ(行1290、1340で読みこみ)

2500〜2540　REM文

プログラム確認用データ　使い方は45ページを見てください

リスト1

10> 66	20>241	30> 82	40> 68
50> 76	60>174	70>141	80>231
90>176	100> 33	110>211	120> 90
130>121	140> 90	150>191	160> 18
170>227	180>177	190>188	200>232
210> 12	220>191	230> 20	240>148
250>214	260>212	270> 32	280>238
290> 0	300>155	310>222	320> 28
330>166	340> 99	350>144	360>236
370>114	380>187	390> 84	400>205
410>186	420> 85	430> 98	440> 14
450>115	460> 24	470> 57	480>134
490> 97	500> 17	510> 56	520>216
530>245	540>108	550> 7	560> 27
570> 34	580> 63	590> 7	

リスト2

10>212	20>218	30> 73	40>254
50> 89	60> 78	70>180	80>152
90>101	100>239	110>122	120>143
130>190	140>125	150>166	160>162
170>104	180>202	190>245	200> 37
210>242	220>253	230>108	240> 83
250> 84	260> 16	270>168	280> 27
290>121	300>107	310>201	320>100
330>216	340>151	350>136	360>245
370>214	380> 24	390> 41	400>235
410>112	420> 9	430>121	440>149
450>201	460> 11	470>233	480> 60
490>219	500>229	510> 4	520>127
530>220	540>174	550>214	560>224
570>129	580>245	590>238	600> 69
610> 60	620>254	630>118	640>240
650> 72	660>236	670>146	680>150
690>212	700>108	710> 20	720>230
730> 88	740> 1	750>118	760>151
770> 23	780> 64	790>138	800>215
810> 48	820> 89	830> 40	840> 69
850> 85	860>249	870> 91	880>227
890> 31	900>228	910> 24	920> 44
930> 24	940> 89	950>177	960> 89
970>227	980>178	990> 98	1000>142
1010>143	1020> 96	1030>170	1040>100
1050>162	1060> 9	1070>112	1080>104
1090>133	1100> 38	1110>214	1120> 13
1130> 3	1140>134	1150>240	1160>176
1170>121	1180> 43	1190>211	1200>209
1210>100	1220> 27	1230> 70	1240>161
1250> 60	1260> 82	1270>188	1280> 69
1290>165	1300>109	1310>205	1320>217
1330> 41	1340> 92	1350>119	1360>135
1370> 36	1380>220	1390> 85	1400>146
1410> 73	1420>126	1430>133	1440>247
1450>136	1460>176	1470> 89	1480> 8
1490> 91	1500>113	1510>234	1520>191
1530>240	1540> 12	1550> 12	1560>142
1570> 79	1580>167	1590>130	1600>180
1610> 1	1620>253	1630>111	1640>200
1650>221	1660> 28	1670> 10	1680>184
1690> 11	1700> 85	1710>185	1720>227
1730>105	1740> 20	1750>111	1760>100
1770> 50	1780>210	1790>164	1800>228
1810> 41	1820>248	1830>204	1840>183
1850>166	1860> 97	1870>155	1880>121
1890>135	1900> 44	1910>139	1920>212
1930>197	1940> 97	1950>216	1960>145
1970> 73	1980>228	1990> 69	2000>111
2010>196	2020>161	2030>197	2040>222
2050>254	2060>133	2070>201	2080>185
2090> 97	2100>131	2110>133	2120> 74
2130> 25	2140>111	2150>135	2160> 96
2170>174	2180> 43	2190>211	2200> 19
2210> 87	2220>164	2230>162	2240>115
2250> 34	2260>111	2270>117	2280> 89
2290> 69	2300>145	2310> 43	2320>190
2330>235	2340>220	2350>233	2360>138
2370> 34	2380>171	2390>121	2400> 70
2410>255	2420>100	2430>118	2440> 21
2450>194	2460> 90	2470>169	2480>206
2490>243	2500>129	2510>159	2520>216
2530>165	2540>129		

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者①／『R-TYPE』=〈岩手県〉冬沢幸春〈宮城県〉森谷享〈静岡県〉岩崎道行〈和歌山県〉上野山秀樹〈兵庫県〉中村育夫／『イースII』=〈群馬県〉平田博信〈神奈川県〉賀来寛人・竹田克久〈徳島県〉弘保純二〈鹿児島県〉山地智之／『ザ・リターン・オブ・イシター』=〈愛知県〉加藤司〈滋賀県〉金田寿美子〈京都府〉岡田圭介・田村隆〈広島県〉島村さとし⇨

ショッピング

SHOPPING

● RAM8K
● MSX MSX2
● 遊び方は39ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR14,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINT A-Z:LOCATE 14,10:PRINT"WAIT!"
20 FOR I=264 TO 720:Q=VPEEK(I):VPOKEI,Q
OR Q/2:NEXT
30 FOR I=0 TO 2:RESTORE 700:Q=(VAL("&H"+
MID$("A4B0C0",I*2+1,2)))*8:FOR J=Q TO Q+
95:READD$:O=VAL("&H"+D$):VPOKEJ,O:NEXT J
,I
40 FOR I=0 TO 10:Q=(VAL("&H"+MID$("CCCDC
ECFD0D1D2D3D8E0E8",I*2+1,2)))*8:FOR J=Q
TO Q+7:READD$:O=VAL("&H"+D$):VPOKEJ,O:NE
XT J,I
50 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 31:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J:SPRITE$(I)=
S$:S$="":NEXT
60 FOR I=0 TO 1:VPOKE8198+I,161:NEXT
70 FOR I=0 TO 9:VPOKE8212+I,VAL("&H"+MID
$("8B8B4B4B8B8BEB472161",I*2+1,2)):NEXT
80 '■■■ タイトル ■■■
90 CLS:G=100:LOCATE 7,3:PRINTSTRING$(17,
216):LOCATE 7,7:PRINTSTRING$(17,216)
100 LOCATE 8,5:PRINT"S H O P P I N G":LO
CATE 8,19:PRINT"PUSH SPACE KEY!"
110 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(24) THEN G=G+10
0:IF G=300 THEN G=100
120 LOCATE 11,13:PRINT"GOLD";G
130 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 110
140 '■■■ メイン ■■■
150 C=0:S=0:T=0:P=0:R=0:K=0:B=G:D=G:N=13
9:M=75:D$(0)="":D$(1)="":V(0)=10:V(1)=5:
V(2)=1:V(3)=8:GOSUB 520
160 X=8:Y=1:V=0:W=21:VPOKE8216,N:VPOKE82
17,N
170 F=STICK(K):V=V+((F=7)AND(V>0))-((F=3
)AND(V<3)):PUTSPRITE0,(8+V*8*8,W*8),3
180 FOR I=0 TO 50:NEXT
190 IF STRIG(K) THEN 200 ELSE 170
200 IF B<V(V) THEN BEEP:GOTO 170 ELSE B=
B-V(V):PLAY"T120S0M5000O4L8E"
210 IF STRIG(K) THEN 210
220 IF V=3 THEN BEEP:P=P+1:GOTO 360
230 F=STICK(K):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),1
240 X=X+(((F=7)AND(X>8))-((F=3)AND(X<22)
))*2:Y=Y+(((F=1)AND(Y>1))-((F=5)AND(Y<15
)))*2
250 FOR I=0 TO 50:NEXT
260 IF STRIG(K) THEN 270 ELSE 230
270 H=6144+X+Y*32:E=VPEEK(H):IF E<>208 T
HEN BEEP:GOTO230
280 Z=164+V*4+K*12:GOSUB 680:S=S+V(V):C=
C+1:PUTSPRITE1,(0,209)
290 IF V<>0 THEN 340
300 FOR I=1 TO 15 STEP2
310 XX=X:YY=I:GOSUB 640:NEXT
320 FOR I=8 TO 22 STEP2
330 XX=I:YY=Y:GOSUB 640:NEXT:GOTO 360
340 IF V<>1 THEN 360
350 XX=X-2:YY=Y:GOSUB 640:XX=X:YY=Y-2:GO
SUB 640:XX=X:YY=Y+2:GOSUB 640:XX=X+2:YY=
Y:GOSUB 640
360 GOSUB 590:IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP
P,R:SWAP B,D
```

By 臼井信之 買い物は計画的にしましょう

突然ですが、私の仕事の紹介をしましょう。夏は朝4時ごろから兵庫県の明石海峡の少し西のほうで漁をしています。パソコンとあまりにかけはなれた仕事をしている私です。ところでこのゲームについてですが、買い物は計画的にしましょう。はじめにお金を使いすぎてあとで、わ〜たりないよなんてことにならないようにしてください。

```
370 IF C<>64 THEN 400
380 IF S=T THEN 460
390 IF S<T THEN 470 ELSE 450
400 IF P=3 OR B<1 THEN 470
410 IF R=3 OR D<1 THEN 450
420 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D
430 K=K XOR 1:SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D
:SWAP N,M:GOTO 160
440 '■■■ オワリ ■■■
450 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 1UP WIN! +*":GO
TO 480
460 LOCATE 9,22:PRINT"*+ DRAW !! +*":GOT
O 480
470 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 2UP WIN! +*"
480 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"T120S0M9000O
4L8GGFEDS14M600L4EDC2"
490 U0=1:FOR I=0  TO RND(1)*7:U0=U0*2:NE
XT
500 U1=RND(1)*16:VPOKE336+U1,U0:VPOKE819
7,65
510 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 490 ELSE 90
520 '■■■ ヒョウジ ■■■
530 CLS:B$="════════":B$=B$+STRING$(18,21
6)+B$:C$="═      ═":FOR I=0 TO 7:D$(1)=D$
(1)+"ミム":D$(0)=D$(0)+"メモ":NEXT
540 LOCATE 0,0:PRINTB$:LOCATE 0,17:PRINT
B$
550 FOR I=1 TO 16:LOCATE0,I:PRINTC$;CHR$
(216);D$(IMOD2);CHR$(216);C$:NEXT
560 LOCATE 0,18:PRINTSTRING$(128,232)
570 LOCATE 0,19:PRINT"♠タチ        トナ        ネ
ノ     フヘ    ♠♠ツテ[10G] ニヌ[5G]  ハヒ[1G]  ホ
マ[8G]♠"
580 RESTORE 800:FOR I=0 TO 8:READO,Q,D$:
LOCATE O,Q:PRINTD$:NEXT I
590 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D
600 LOCATE 3,7:PRINTUSING"###";S:LOCATE
28,7:PRINTUSING"###";T:LOCATE 3,11:PRINT
USING"###";B
610 LOCATE 28,11:PRINTUSING"###";D:LOCAT
E 4,16:PRINTUSING"##";P:LOCATE 29,16:PRI
NTUSING"##";R
620 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B
,D:RETURN ELSE RETURN
```

好評発売中! 増刊MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ ROM版 定価5800円。問い合わせ先=テクノポリソフト☎03-432-4471

当選者発表 ●7月号ソフトプレゼント当選者②／『アレスタ』=〈東京都〉斉藤あゆむ・松本真人〈愛知県〉日高弘貴〈兵庫県〉岡田亮輔〈山口県〉荒木淳／『ワールドゴルフII』=〈青森県〉間部まゆみ〈岩手県〉高橋広志〈神奈川県〉沢田敏幸〈静岡県〉中山智之〈奈良県〉伊佐勝彦／『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)』=〈東京都〉菊池猛〈静岡県〉鈴木薫〈岐阜県〉今井誠治〈島根県〉米田克彦〈佐賀県〉福田真司⇨

```
630 '----------
640 Z=K*12:H=6144+XX+YY*32:E=VPEEK(H)
650 IF E=184-Z THEN S=S+1:T=T-1:Z=172+Z:
GOSUB 680:RETURN
660 IF E=180-Z THEN S=S+5:T=T-5:Z=168+Z:
GOSUB 680:RETURN
670 IF E=176-Z THEN S=S+10:T=T-10:Z=164+
Z:GOSUB 680:RETURN ELSE RETURN
680 VPOKEH,Z:VPOKEH+1,Z+1:VPOKEH+32,Z+2:
VPOKEH+33,Z+3:PLAY"T255L64S0M500O5C":RET
URN
690 '---- CHR DATA ----
700 DATA 00,01,03,02,05,05,7F,5F,00,80,C
0,C0,E0,E0,FE,FE,2F,1F,0F,17,2E,38,00,00
,FC,F0,F8,F8,7C,1C,00,00
710 DATA 00,01,03,06,0D,1F,37,6F,00,80,C
0,E0,F0,F8,FC,FE,6F,37,1B,0D,06,03,01,00
,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,00
720 DATA 00,07,1F,37,7F,5F,5F,5F,00,F0,F
8,FC,FE,FE,FE,FE,5F,5F,6F,2F,3F,1F,07,00
,FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,00
730 DATA 00,3F,1F,0F,0F,0F,0F,0F,00,F8,F
C,1C,1C,1C,FC,F8,0F,0F,0F,0F,0F,1F,3F,00
,00,00,00,00,00,80,C0,00
740 DATA 00,13,0C,44,22,31,49,47,00,C8,3
0,22,44,8C,92,E2,47,49,31,22,44,0C,13,00
,E2,92,8C,44,22,30,C8,00
750 DATA FB,FB,F9,00,BF,BF,9F,00,1C,20,5
C,46,91,AD,A2,A4,00,FB,FB,F9,00,BF,BF,9F
760 '---- SPRITE DATA ----
770 DATA 03,0F,3F,7F,FF,0F,0F,00,0F,00,0
0,00,00,00,00,00,C0,F0,FC,FE,FF,F0,F0,00
,F0,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 7F,82,82,82,82,83,FC,84,84,FC,8
3,82,82,82,82,7F,FE,41,41,41,41,C1,3F,21
,21,3F,C1,41,41,41,41,FE
790 '--------------
800 DATA 2,1,1UP,1,4,SCORE,2,9,GOLD
810 DATA 27,1,2UP,26,4,SCORE,27,9,GOLD
820 DATA 2,14,PASS,27,14,PASS,14,18,SHOP
```

変数の意味

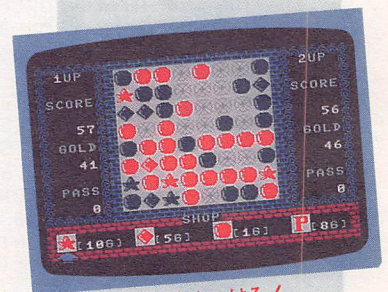
■スプライト座標

V、W……矢印の座標
X、Y……カーソルの座標

■その他の変数

A$……キー入力用
B、D……GOLD数
C……盤面に置かれたコマ数
E……キャラクタコード保存用
G……GOLD初期値
H……VRAMのアドレス
I、J……ループ用
K……順番
N、M……コマの色
O、Q、C$、B$、D$、D$(n)……汎用
P、R……パス回数
S、T……得点
U0、U1……結果表示用
V(n)……コマ種類判別用
XX、YY……コマ反転処理用
Z……マス判定用

プログラム解説

10～70　初期設定
80　REM文
90～100　タイトル表示
110～130　ゲームスタート
140　REM文
150～430　メインルーチン
　150～160　変数初期設定
　170～220　矢印の移動、コマ選択、パス処理
　230～350　カーソル移動、コマを置き、コマの反転処理
　360～420　ゲーム終了判定
　430　プレイヤー交代
440　REM文
450～510　ゲーム終了処理
520　REM文
530～620　画面作成サブ
630　REM文
640～670　コマ反転サブ
680　コマ表示サブルーチン
690　REM文
700～750　キャラクタパターンデータ(行30、行40で読みこみ)
760　REM文
770～780　スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
790　REM文
800～820　画面表示用データ(行580で読みこみ)

一気に勝負をつけろ！

プログラム確認用データ　使い方は45ページを見てください

10>215	20> 1	30>224	40>154	450>193	460>135	470> 85	480>122
50>227	60> 77	70>194	80>202	490> 67	500>114	510>251	520> 23
90>103	100>172	110> 96	120>190	530>242	540>144	550>194	560> 97
130>147	140> 19	150> 95	160>225	570>111	580>247	590> 19	600> 97
170>122	180>218	190> 45	200> 41	610>176	620>218	630> 0	640>182
210>164	220>219	230>110	240> 30	650>129	660>149	670>194	680>187
250>218	260> 9	270>132	280>201	690>191	700>107	710> 85	720>249
290> 2	300> 64	310>252	320>141	730>159	740>228	750> 73	760> 13
330>165	340> 91	350>175	360>163	770>125	780>130	790> 56	800>109
370> 39	380>171	390>178	400> 67	810> 62	820> 62		
410>159	420> 19	430>133	440> 67				

ボクシング

べきばきBOXING

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
10 '♦ べきばき BOXING  1988/JUN  YOSHIX ♦
20 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH28:
LOCATE8,8:PRINT"WAIT A MOMENT"
30 VPOKE8208,&HA8:VPOKE8204,&H51:VPOKE82
06,&HFF:VPOKE8207,&H22
40 FORI=3TO9:B$="":A$(0)="":A$(1)="":REA
DE$:FORJ=0TO1:FORM=0TO15:A$=MID$(E$,J*32
+M*2+1,2):N=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(N):C
$=RIGHT$("0000000"+BIN$(N),8)
```


当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者③／『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』=〈青森県〉板谷重幸〈千葉県〉阿部仁〈東京都〉栗木正和〈神奈川県〉鈴木勝之〈愛知県〉森本隆博／『ザ・マン・アイ・ラブ』=〈北海道〉清野広勝〈埼玉県〉金川亜希子〈長野県〉黒沢清之〈静岡県〉杉山君代〈岡山県〉難波正伸／『ブレイカー』=〈埼玉県〉茂木章〈東京都〉菅野薫〈新潟県〉竹内悟〈愛知県〉木村義明〈兵庫県〉橋本泰典⇨

```
50 FORA=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,A,1):NE
XT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
60 D$="":NEXTM,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I
+7)=A$(1)+A$(0):NEXT
70 FORI=0TO6:B=ASC(MID$("abhijkl",I+1,1)
)*8:READF$:FORJ=0TO7:VPOKEB+J,VAL("&H"+M
ID$(F$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
80 X(0)=3:X(1)=25:P(0)=10:P(1)=10
90 ' ●●● TITLE●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 DEFUSR=342:Z=USR(0)
110 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE7,8:PRI
NT"<べきはき BOXING>":LOCATE7,11:PRINT"PUS
H RETURN KEY":LOCATE9,14:PRINT"1988 YOSH
IX
120 IFINKEY$=CHR$(13)THEN140ELSE120
130 ' ●●● GAMENTUKURU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
140 CLS:GOSUB260:SOUND7,184:PLAY"T200V15
O6C8S9M9999O6C2.":LOCATE9,3:PRINT"PLAYER
 1":LOCATE9,6:PRINT"PLAYER 2":RESTORE390
:FORI=0TO10:READG$:LOCATE,10+I:PRINTG$;:
NEXT
150 ' ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 FORI=0TO1:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=3)
*(X(I)<25)-(S=7)*(X(I)>3)
170 IFS=5THENPUTSPRITEI,(X(I)*8,99),4+I*
4,8+I*7:H(I)=1:NEXT:GOTO160
180 IFQ(I)=L(I)ANDQ(I)>1THEN240
190 IFQ(I)>0THENQ(I)=Q(I)+1
200 IFSTRIG(I)ANDQ(I)=0ANDS<>5THENQ(I)=1
:IFSTICK(I)=1THENL(I)=3ELSEL(I)=2
210 H(I)=0:PUTSPRITEI,(X(I)*8,99),4+I*4,
3+Q(I)+I*7
220 NEXT:GOTO160
230 ' ●●● SUB MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 IFABS((X(0)*8+8)-X(1)*8)<16THEN:SOUN
D6,56+RND(1)*9:SOUND7,98+RND(1)*3:PLAY"L
2O2C":C=(I=0)*-1:IFH(C)=0THENP(C)=P(C)-L
(I)+1:PUTSPRITEC,(X(C)*8+C*16-8,99),4+C*
4,7+C*7:Q(C)=0:FORJ=0TO100:NEXT
250 IFP(C)<1THENP(C)=0:GOSUB260:GOTO280E
LSEQ(I)=0:GOSUB260:GOTO210
260 FORJ=4TO7STEP3:LOCATE9,J:PRINTSTRING
$(P((J-4)/3),"●")+"  ":NEXT:RETURN
270 ' ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 BEEP:PUTSPRITEC,(X(C)*8+C*16-8,99),4
+C*4,9+C*7:LOCATE7,9:PRINTI+1"PLAYER WIN
!":PLAY"T200S9M9999O6CCCCC":FORI=0TO999:
NEXT:PLAY"S13M250L8O4CCEEDDFFEEGAB1":FOR
I=0TO2000:NEXT
```

ヤクルトをこぼしてしまいました

BY YOSHIX

YOSHIXです。3か月連続採用でとてもしあわせです。現在、友達と一緒にRPGを作っています。ところで、先日のことですが、ぼくの愛機WAVY-23に不覚にもあのヤクルトをこぼしてしまい、左のSHIFTキーの戻りが悪くなってしまいました。おかげで右のSHIFTキーを使わなければならず、とっても不便な日々を送っています。

```
290 IFINKEY$=CHR$(13)THEN80ELSE290
300 ' ●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 DATA 3F7FFACADACF783F40FBF77717437C7
E008080C0C0808000040A0A04080E0
320 DATA 1F3F7B4B5A4F381F20766E2D0F3679F
390C0426060C1408060D0D05060C0E0F0
330 DATA 8F1FBD252D271C6FE0DBBB757D3B44F
8C9E0A4B031E020CE37F7F7CEC0C0E0F0
340 DATA 4F1F3DA52DA71C2F706D5D3A3E1D60F
8C6EFAFB737EA2CD830E0E0E0E0F0F8FC
350 DATA 8D3B7B78FF8A6DEB7B2C53FBFB770F9
F0E9FDFAFD658B2A064F0F8FC3E1F8F86
360 DATA 3F7FFACADACD793D41727F3E1D217E7
F00808000D0E8E8E8E8D020C080C0F078
370 DATA 40E040A100093C7EADDBADFBFDD7463
D3F1F87C78E4E0E07077F473B7D7D7DBA
380 DATA 3C7EFDFDFDFDFD7E,81FFFDFDFDFDFD
7E,0102040810204080,8040201008040201,FF0
000000000000,0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F
8FCFEFF
390 DATA"      a                 a      "
400 DATA"     hbjjjjjjjjjjjjjjjjbi      "
410 DATA"    hhbjjjjjjjjjjjjjjjjbii     "
420 DATA"   hhhbjjjjjjjjjjjjjjjjbiii    "
430 DATA"ahhhkpppppppppppppppppppliiia"
440 DATA"bhhhkpppppppppppppppppppppliib"
450 DATA"bhkpppppppppppppppppppppppplib"
460 DATA"bkppppppppppppppppppppppppppplb"
470 DATA"bxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxb"
480 DATA"bxxxxxxべきはきxBOXINGxxxxxxxb"
490 DATA"bxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxb"
```

変数の意味

■スプライト座標

X(n)……プレイヤー1、2のX座標⇨ガード時は×8して表示、そのほかは×8+C×16−8して表示

⬆アッパーカット！

■その他の変数

A、I、J、M……ループ用
A$(n)、A$、B$、C$、D$、N、B……パターン定義用
C……プレイヤー判別フラグ
E$、F$、G$……データ読みこみ用
H(n)……ガードフラグ
L(n)……パンチの種類
P(n)……スタミナ
Q(n)……プレイヤーの状態
S……スティック入力用
Z……USR関数用(キーバッファクリア)

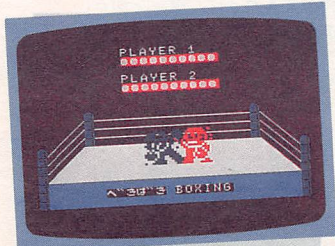
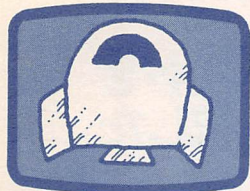
プログラム解説

10〜80　初期設定
90〜120　タイトル表示処理
130〜140　ゲーム画面作成
150〜220　プレイヤー移動
230〜290　各サブルーチン
270〜290　ノックアウト判定
300〜380　スプライト、キャラクタパターンデータ(それぞれ行40、行70で読みこみ)
390〜490　ゲーム画面データ(行140で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください

10>100	20>128	30> 82	40> 36	290> 69	300>198	310> 57	320> 17
50>132	60>129	70>133	80>230	330>129	340>226	350>123	360>152
90>152	100>126	110> 51	120>112	370>168	380>149	390> 75	400>181
130> 53	140>105	150>237	160> 40	410> 61	420>198	430>226	440> 42
170>210	180> 92	190>242	200>122	450>114	460>185	470>140	480>249
210>195	220>198	230>150	240> 44	490>140			
250>215	260>137	270> 45	280>120				

好評発売中！
増刊 MSXファンダム プログラムコレクション ファンダムライブラリー①〜③ ROM版
定価5800円。問い合わせ先＝テクノポリソフト☎03−432−4471

当選者発表 ●7月号ソフトプレゼント当選者④／『クレイズ』＝〈長野県〉関口直哉〈三重県〉稲垣好信〈兵庫県〉樋口秀之〈福岡県〉山口貴志〈大分県〉吉田秀司／『抜忍伝説番外編』＝〈宮城県〉入間川大介〈神奈川県〉小西正浩〈静岡県〉高橋勇一郎〈広島県〉土谷信司〈熊本県〉池田智道／『ソリテア・ロイヤル』＝〈福島県〉草野浩一〈千葉県〉岡島真一〈大阪府〉北浦健司〈兵庫県〉金子圭介〈島根県〉上野祐司⇨

ガレオン

GALLEON

- RAM16K
- MSX MSX2
- 遊び方は41ページにあります

```
10 CLEAR9,&HCFCF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+62:A=USR(0):LIST.'0)}ヨとo"オよち
ノッg.まル!ママなひ*vよ>m<# わッ==Gラ( ヨA0ラヨろヨよゆ×< ま
むGむぁぁぁぁーひwルOgル#ひッ(ル>ろ<# わルLgあ ア,ルひ+ひ ニノ
11 'CD6F003E0732E9F3AF32DBF3676F22EAF322
A0FCCD6200CDCC000101E1CD470001480011 0038
2146D4CD5C00AF018000210003CD5600112 00043
210018C5CDDED306183CE60F4FC660CD4D0035
12 '791910F30101FD09C110E601050011071821
B4D4CD5C003E46211718CD4D00011200 11DBD421
C9D4EDB0017C0011EED421EDD436C0EDB0010C00
114ED5214DD536E0EDB0CDE9D321987822E9C7
13 'D40603783DD9CDD500B72003D910F44721EA
D4FE02380AFE0530067EFEF03001347EB7782805
FE063801352BB7280CFE082804FE033004352010
347EFEAF300A78FE043805FE07300134CD2DE8
14 'D4E603200A21DBD4352004360818181100 05
7A3DCDD800B35F1520F62129D64677B728290428
260603ED5BE9D4214DD57EFEE02808232323 2310
F51810AF32E2D47BE6FC772372233607 23364D
15 '0D0603110400214DD57EFEE028047ED60477
1910F421E2D47E1E00FE0D28031E0D346F3E08CD
9300260029292929AF5DCD93003C5CCD930021
E6D43520643AE7D47721E5D4352017343AE412
16 'D4B720533628AF32E6D4CDDED3E60732E8D4
1843CD32D41AFEC0203601010071237023712370
23CDDED37723712371237721E4D434EB36F02377
233AE8D4FE063802E603773C01ADD43D0320C0
17 'FC0A23771805CD3BD410C0CD32D4D93AE8D4
3C21B7D43D232320FB5E2356EB0150D2C5E9CDFB
D11820CD2BD21836CDF0D1CD3AD2CDFBD11810CD
FBD1CD3AD21818CD2BD2CDFBD11810CD84D37A
18 '34EB34347EFEC0C021E4D435C93E02CD85D3
3403030A18233E05CD85D3030A3C2323CB462802
3D3D02B72804FE1820 0134E6F00F0F0F3C0B02
7EE603EB2334B7C8FE03C83535C9CD84D32300
19 '7EC610770707E6033C1813CD84D3237EFE28
280134673E3094E6F80F0F0F021894D9D5D9E15E
23567BFEC02854060321 4DD5C54E2346CD9CD330
192B36E0233EC0D912D9D521E4D4353AE8D42D
20 '3CCDEAD3D1C1180623 2323C110D8CD2DD4E6
0C282042 4BED5BE9D47BFED82815CD9CD3301021
E1D435CDE9D33ED832E9D4AF32E6D4D9CD3BD405
C2A5D121A2FCE5CB4628532159D53AE3D4FE40
21 '20200B1104004336C01910FB183EF5E55F2A
2AD684477D834F7C9357D57D935FD9118ED4E126
00197ED9E173CDD5D371CDD5D3732370CDD7D371
2370CDD7D3F1C60F5F3E06CD930021E3D43487
22 'E17E47E6020F0F0FF6904F210C20CD4D0079
23CD4D000E00CD1ED4050E10CD1ED40180001100
1B21E9D4CD5C00CDB7003009CD9000CD6C00C356
0121A3FCCB56280BCB9621E7D47EFE07280186
23 '353AE9D4FED8C268D021E6D43AE1D4B72808
7E3D200C77C362D077CD2DD407D23AD0C300D1AF
D9D5E5D9E116005F19D11AFEC0280635200 3444D
C9E1C97892FEF33003FE0ED07993FEF530034B
24 'FE0CD0AF32E3D4ED532AD64B3E071EAECD93
003E091E10CD93003E0C1E32CD93003C1E00CD93
005937C9237223360823772 3C9E5ED5F212CD686
0F77E1C9AF060511DCD42111184F1A810E006D
25 'FE0A38030CD60A12C630CD4D00132D10EB3E
304F2E12CD4D002C79CD4D003AE1D4812E18C34D
0078E67F16005F217F03ED5279C34D003E07C341
01060C11EDD42169D5C913131313780108 00F8
26 '0947C981DBFFDB665A5A1899C3DBE7FF5A66
3C140814A9DBE77E18C3C3DB5AA57E1824185A24
DBDB245A18BD7E7EC3BD665A1818245A7EFFFFDB
8142C3C34281C3C381105A3C7FFE3C5A080F58
27 '0F0F0F0F0F0B0B0B0B0B0A0A0A0A0A0909
09090908080808080600060006 0B05030 90E0753
434F5245BED1BBD1C0D1C5D1D0D1D8D1D3D1C8D1
010000000000040D2000010021000000060FFB
```

BY 川本健二

10分で難易度が最高

北海道工業大学電算部の川本です。このゲームは始めてから10分で難易度が最高に達し、一部の敵が2段階攻撃をするようになります。プログラムは1行目さえ正確に打ちこめば2行目以降に間違いがあるとその行のリストを表示してくれますが、かならず全部打ちこんでからRUNしてください。

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったらいったんセーブしたのちRUNするようにしてください。とくに行10のREM文内に間違いがあると暴走する可能性がありますので注意して打ちこんでください。

また、このプログラムは行11から行27までのマシン語用データに打ち間違いがあると、該当する行を表示したのちプログラムが停止するようになっています。ただし、掲載リスト以外の行番号に変更されているとマシン語用データのチェックが行われなくなりますので行番号の変更は絶対にしないでください。

なお、このプログラムを実行したのちに、ほかのプログラムを実行するときは、電源を切るか、リセットをしてからおこなってください。

プログラム解説

10　マシン語領域の確保、USR関数定義、USR関数呼び出し、REM文(マシン語用データ):行10のREM文内のマシン語により行11から行27までREM文の内容を読み出してデータのチェックをしたのち、&HCFCF~&HD62Cに転送しオールマシン語のプログラムとして実行する

11~27　REM文(マシン語用データ)

■マシン語解説

&HCFCF~&HCFFA
VRAM初期化

&HCFFB~&HD025
星の書きこみ

&HD026~&HD039
画面表示

&HD03A~&HD061
ワークエリア初期化

&HD062~&HD067
自機初期化

&HD068~&HD0B0
自機移動サブルーチン

当選者発表 ●7月号ソフトプレゼント当選者⑤／『ファミリーボクシング』=〈北海道〉米山博文〈茨城県〉森永章裕〈新潟県〉赤井田仁〈徳島県〉板東茂〈福岡県〉蒲島康弘／『クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編』=〈秋田県〉佐藤清隆〈茨城県〉田中洋平〈群馬県〉浅見喜代司〈長野県〉重沢功一〈大阪府〉高橋正人

&HDØB1~&HDØC1
連射サブルーチン
&HDØC2~&HDØD9
トリガー入力
&HDØDA~&HDØFF
ミサイルのワークエリア設定
&HD1ØØ~&HD113
ミサイル移動
&HD114~&HD137
ミサイル発射音
&HD138~&HD141
敵の出現カウント
&HD142~&HD14E
敵の出現数変化
&HD14F~&HD15E
敵表示ワークエリア設定
&HD15F~&HD1A1
敵表示
&HD1A2~&HD1BA
敵別処理分岐
&HD1BB~&HD1DF
ジャンプテーブル
&HD1EØ~&HD1EF
敵の動き1
&HD1FØ~&HD1FA
敵の動き2
&HD1FB~&HD22A
敵の動き3
&HD22B~&HD239
敵の動き4
&HD23A~&HD24F
敵の動き5
&HD25Ø~&HD288
敵とミサイルの当たり判定
&HD289~&HD29F
敵と自機との当たり判定
&HD2AØ~&HD3Ø5
自機爆発処理
&HD3Ø6~&HD312
自機の爆発音
&HD313~&HD333
星の1ドット移動
&HD334~&HD33F
スプライト表示
&HD34Ø~&HD34D
キー入力判定処理(CTRLキー+STOPキーを押すと、音を消し、キーバッファをクリアし、テキスト画面にもどる)
&HD34E~&HD35F
一定時間ごとに難易度上昇
&HD36Ø~&HD378
ループ判定
&HD379~&HD283
リプレイ処理
&HD384~&HD39B
カウンタ演算サブルーチン
&HD39C~&HD3AD
当たり判定サブルーチン
&HD3AE~&HD3D4
爆発音ワーク設定
&HD3D5~&HD3DD
爆発表示サブルーチン
&HD3DE~&HD3E8
乱数処理
&HD3E9~&HD41D
スコア類表示
&HD41E~&HD42C
星の表示サブルーチン
&HD42D~&HD431
キー入力サブルーチン
&HD432~&HD43A
ループ変数初期化
&HD43B~&HD445
ループ閉じサブルーチン

■ワークエリア

&HD446~&HD48D
スプライトデータ
&HD48E~&HD4AD
爆発の色パターン
&HD4AE~&HD4B3
敵の色データ
&HD4B4~&HD4B8
文字データ
&HD4B9~&HD4C8
分岐先アドレス
&HD4C9~&HD4DA
初期化データ
&HD4DB~&HD4E8
データワークエリア
&HD4E9~&HD568
スプライトワークエリア
&HD569~&HD628
敵ワークエリア
&HD629~&HD62C
データエリア

迫りくる敵、打ち落とす私

プログラム確認用データ 使い方は45ページを見てください

1Ø>1Ø5	11>167	12>246	13>148
14>224	15> 98	16> 17	17> 93
18>195	19>124	2Ø> 2	21> 87
22> 1Ø	23>128	24>175	25>113
26>251	27> 12		

プログラムファンの王国 ファンダム通信スペシャル

『ファンダム通信』というのは、投稿者に送られる選考結果報告新聞のこと。スペシャルと銘うたれたこのコーナーでは、おしくも不採用になった残念な作品を紹介していきます。

ファンダムには、毎月多くの作品が投稿されてきます。これらの作品のなかには採用候補になりながら、なんらかの理由により不採用になってしまう残念な作品が少なからずあります。

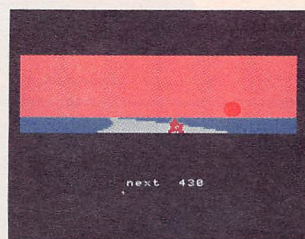
この『ファンダム通信スペシャル』は、不定期的にではありますが、不採用になった作品のなかから、とくにファンダム関係者の印象に残った作品を選びだし、作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介していきます。

今回紹介するのは、9月号のファンダム選考会で惜しくも採用からもれた2作品です。

なお、紹介した作品の作者には、MSX・FAN特製テレホンカードを送ります。

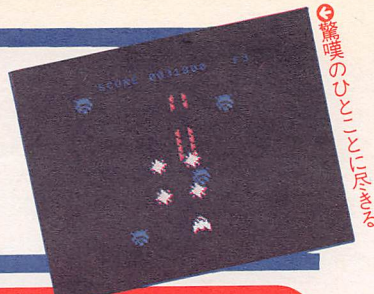
相性判断
長野県 坂田国光

RP部門I画面タイプの作品。2人の名前を入力し相性を判断してくれるゲーム。アイデアは良かったのだが、画面表示などに、つめが甘い部分があり完成度の低さを選考会で指摘された。

無2
富山県 松山勉志

RP部門N画面タイプの作品。以前採用された『無』のパート2。前作と比べるとグラフィック的には向上しているのだが、ゲームの展開がパターン化している。ゲーム構成の再検討をしてほしい。

好評発売中!
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー①~③ ROM版
定価5800円。問い合わせ先=テクポリソフト☎03-432-4471

第3回季間奨励賞発表
異例！対象タイプの枠を拡大
『GALLEON』が受賞！

←驚嘆のひとことに尽きる

第3回季間奨励賞
『GALLEON』 北海道 大学2年 川本健二

第3回季間奨励賞は、1988年7～9月号掲載作品のうちRP部門3画面タイプのプログラムが対象でした。

ファンダム班では、多くの優秀な作品による激しい競争を予想していたのですが、期間内に掲載された対象作品は『GALLEON』と、『ローズ＝バッドの冒険／DIAMOND・DUST』のわずか2本だけとなってしまいました。担当者のなかには、たとえ候補作品が少なくとも、一定のレベルに達している以上これら2作品から授賞作品を決定すべきだ、という意見もありましたが、季間奨励賞のレベルを保つ上で多くの作品による競争が必要ではないかという点から、両氏には申しわけないと思いながらも、異例ではありますが、対象枠を3画面タイプから2～5画面タイプに拡大することになりました。

その結果、『馬跳び』、『LANDING IS DIFFICULT』、『流れ作業』『PIKASOL』、『DIAMOND・DUST』、『GALLEON』がノミネートされ、さらに検討した結果、『GALLEON』と『LANDING』にしぼられました。

『GALLEON』は、多くの敵キャラに個性のある動きを持たせ、プレイヤーをあきさせないなど、ゲームのおもしろさは一流であり、さらにマシン語を使ってスプライトを高速に動かしてゲーム性を高めながら、プログラムを短くまとめたところに高い評価が集まりました。

また、『LANDING』は、MSX2のグラフィック機能をフルに活用したたいへん美しい作品でありゲームオーバーのデモなど工夫のある点が多く見られましたが、ゲームがやや単調になってしまったところで1歩譲った感がありました。最終的には、全員の意見が一致し、『GALLEON』が今回の受賞作品に選ばれました。

対象枠が広げられ、一時は決まりかけた賞を取り上げられたかたちになった『GALLEON』ですが、結局もとのさやに収まり、気をもんだファンダム担当者一同ほっと胸をなでおろしています。

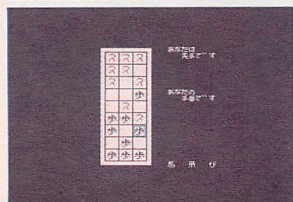
なお、第3回季間奨励賞を受賞された川本健二さんには、奨励金として3万円を贈ります。また、第4回季間奨励賞は、すでに「夏休みプログラムコンテスト募集要項」でお知らせしたように、プロラムコンテストの賞のなかに組みこまれ1988年10月号～11月号までに掲載されたRP部門のプログラムのなかから、とくにアイデアが優秀だった作品に送られることになりました。みなさんの投稿を心よりおまちしています。

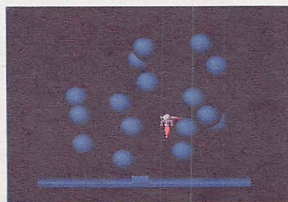
受賞の言葉

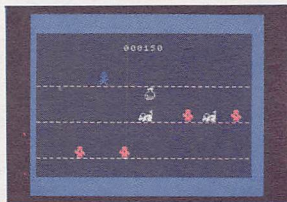
川本健二さん

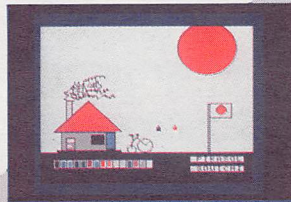
2度目の季間奨励賞、ありがとうございます。この作品は破壊の要素と動きに主眼をおいて造りました。BASICで爆発やSINカーブ等のサンプルを造りアセンブラで組み直していきました。とくにリスト圧縮にいちばん苦労しました。マシン語のローダー部は投稿直前に、ROM化した場合のTXTTABのずれが思ったより大きいことに気づきあわてて手直ししました。これからも限界に挑んだ完璧な作品を投稿していきたいと思います。

その他の候補作品

馬跳び

↑1988年7月号掲載。このゲームも川本健二さんの作品

LANDING IS DIFFICULT

↑1988年8月号掲載。最後まで奨励賞を争った作品

流れ作業

↑1988年8月号掲載。マシン語使用の高速ゲームだった

PIKASOL

↑1988年8月号掲載。お絵描き程度であれば十分にたのしめる

7月号「MSXの音楽とサウンド」でのおわび

■盗作事件でのおわび

7月号「MSXの音楽とサウンド」67ページに掲載された、東京都Y君の『SLサウンド』、『COSMOSエイリアン』は、小学館発行の『こんにちはマイコン2』(すがやみつる)著・昭和58年8月15日初版発行)からの盗作であるとの指摘があり、調査したところ、事実であることが判明いたしました。

著者のすがや氏および発行所の小学館にご迷惑をおかけしたことを深くおわび申しあげます。

■投稿者のみなさんへ

ファンダムでは、投稿作品がオリジナルかどうか毎回調査して掲載していますが、力およばず、盗作作品を掲載してしまったことを深く恥じ、今後はいっそう注意深く調査いたします。

投稿者のみなさんにお願いします。盗作は絶対にやめてください。また、47ページの欄外「投稿上のルール」にあるように、部分的に参考にした場合でも、かならず参考文献を明記するようにしてください。

マシン語を呼び出す不思議な関数USR。マシン語を知らなくても使える方法を教えよう。

USR関数

関数のなかでも、ちょっと異色なのが、USR関数と、FNで始まるユーザー定義関数で、この2つは、ともに、オリジナルの関数を作るためのものだ。

じつは、USR関数の「USR」もuser(ユーザー)の略から来ているので、USR関数を「ユーザー関数」と読むことが多く、ちょっとまぎらわしい。たぶん、MSXのBASICを開発した人がビギナーを混乱させようとして掘っておいた多くの落とし穴のひとつだろう。そこで、ファンダムではUSRは「ユーエスアール」と読むことにして、「ユーザー……」といえばかならずFNのほうを指すことにしている。

FNは次回に回して、今回はUSRでのお話。

USRはマシン語を呼び出す

USRは、BASICプログラムからマシン語プログラムを呼び出すためのものだ。

USR関数は、0番から9番まで一度に10種類定義して使えるが、ここでは、番号を省略できる0番で例をあげよう。

あらかじめ、

DEFUSR=〈マシン語プログラムの先頭アドレス〉

という形で定義しておいて、

A=USR(値)

とすれば、マシン語プログラムを呼び出してくれる。

変数Aや「値」の部分は、たいていの場合、あまり意味がない。ただ、USRで呼び出すマシン語プログラムによっては、ちゃんと意味を持つこともある。

マシン語がちんぷんかんぷんな人(多くのファンダム読者はそうだと思うが)にとっては、マシン語と聞くだけで使うことをあきらめてしまうだろう。しかし、マシン語プログラムが作れない人でも、ちゃっかりUSRを使うことができる。MSXの内部にはBIOS(バイオス)というマシン語プログラムの固まりが入っているのだ。

BIOSとは、Basic Input Output System(ベーシック インプット アウトプット システム)(基本入出力システム)の略。名前の一部に「Basic」とあるが、BASICとは直接の関係はない。入出力(キーボードやディスプレイなどとコンピュータとのあいだで行われる情報のやりとり)を行うマシン語プログラムの集合で、正確にいうと内蔵ソフトの一種だが、まあ、ハードの一部だと思ってもさしつかえない。

なにやらむずかしいが、かまうことはない。なにをしてもBIOS自体は壊れないから、いろいろと遊んでみよう。ただし、使い方を間違うとディスクの中身を消してしまうことがあるので、念のためはずしておいたほうがいい。

キーバッファクリアのやり方

ファンダムのプログラムでよく出てくるのが、キーバッファクリアに使うUSR関数だ。

キーバッファとは、キー入力されたものを一時的にためておくメモリの一部分のこと。

たとえば、INKEY$でリターンキーの入力を受け付けてリプレイ処理を行うプログラムは多いが、いっぺんに何回もリターンキーを押すと、それ以降ゲームオーバーになるたびにすぐにリプレイになってしまうことがある。これは、キーバッファにリターンキーの信号がいくつもたまっているからで、こういう現象を先行入力という。

これを防ぐために、キーバッファの中を必要に応じて掃除(そうじ)(クリア)しておきたい。

たとえば、60ページ『べきばきBOXING』の行100でもこれを使っている。

100 DEFUSR=342:Z=USR(0)がそれだ。

342は、BIOSのなかのキーバッファクリアのアドレスで、Z=……の部分で、そのマシン語ルーチンを動かしているのだ。この1行のおかげで、何度リターンキーを押していても勝手にリプレイになることがない。

かんたんに使えるBIOS

ほかにも、「ファンクションキーの初期化」(アドレス=62)、「画面表示の禁止」(アドレス=65)、「画面表示」(アドレス=68)、「PSGの初期化」(アドレス=144)などが、上と同じようなやり方で使える。

とくに、画面表示の禁止は、ちょっとおもしろい。

DEFUSR=65:A=USR(0)↵

と打ちこむと、画面表示がいっさいなくなってしまうのだ。SCREEN文を実行するか、BIOSの「画面表示」を同様の方法で使うかすればまた画面がもどってくる。

さらに、BASICでやるほうがかんたんだが、「スプライトの初期化」(アドレス=105)、「ファンクションキーの表示を消す」(アドレス=204)、「ファンクションキーを表示する」(アドレス=207)なども同じやり方で使える。「スプライトの初期化」はスプライトだけを初期化してくれるので、SCREEN文とはまた違った使い道が考えられるだろう。

まだまだ、BIOSのルーチンはたくさんあるが、多くはある程度マシン語プログラムを必要とする。ただ、それもかんたんなマシン語ですむ場合が多いので、ちょっとでもかじれば、自分で使えるBIOSルーチンはぐっと増えるだろう。

次回は、もっと使い方のやさしいFNのほうのユーザー定義関数で遊んでみよう。

※『ファンダムハウス』では、みなさまのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることがあればハガキでリクエストしてください。あて先は、MSX・FAN編集部「ファンダムハウス」係です。

解説&プログラム	よっちゃんと読者

来た来た夏は暑い暑い。新橋のビルのベランダにたたずめば、夜風は人のざわめきを運びどこか遠くで花火の音がする。あー田舎に帰りたいだよ、スイカに麦わら帽子の縁側。

1. 幻想即興曲　東京都 H.N

まずは、ショパンの『幻想即興曲』なのだが、東京都のH. N君から送られてきたプログラムを打ちこんで走らせてみたらアレレ、おかしいなあ……確かにそれらしい響きなのだが、いろいろ間違っている。♭が5つもついた難しい調なのでしかたないか、と思いつつ、楽譜どおりにプログラムしてみたのが下の修正版です。B1$とB2$の同じデータを休符で少しずらしてコーラス効果を出しているのは、もうお馴染みですね。

しかし、もとの間違ったバージョンがおもしろい。これは、「音楽そっくりショー」という新ジャンルの先駆けだろうか？

幻想即興曲

```
10 CLS:LOCATE 15,15:PRINT"ゲンソウソッキョウキョク"
20 A$="T100O6G+R2RA+G+CDER2RGRG+RFRERDRE
CG+R2RA+R2RA+R2RBA+DEFRERDRERCR2G+ERDEDR
2RCR2"
30 B$="T100ER2CECR2ER2CECR2FRERDRCR2DGBR
CFARDFARDFARDFARDGFRECERDGDRGBD+R1"
40 C$="T100O2CEGECEGECEGECEGERGRGRGRG2R2
GFR2FDR2D2R2D2R2FGR2GCR2C2R2G2FBB+CRG+"
50 PLAY A$,B$,C$
60 GOTO 50
```

修正版

```
10 CLS:SCREEN 1:LOCATE 3,10:PRINT "ゲンソウ
ソッキョウキョク・シュウセイバン"
20 A1$="V11T100L8O5G+2A+G+O6C+D+F2G+2F+4
F4D+4F.C+16O5G+2"
30 A2$="A+1BA+O6D+FF+4F4D+4F4C+4.C32C+32
D+32C+32F4.D+D+1"
40 B1$="V12T100L12O2C+O3G+O4CD+CO3G+C+G+
O4CF+CO3G+C+G+O4C+FC+O3G+C+G+O4FG+FO3G+O
4F+D+O3G+O4FC+O3G+O4D+CO3G+O4C+O3G+FO2G+
O3D+G+O4CO3G+D+"
50 B2$="O2F+O3F+A+O4C+O3A+F+O2A+O3FA+O4D
O3A+FO2A+O3A+O4DG+DO3A+D+O4F+O3A+FO4FO3A
F+O4D+O3A+G+O4FCO3C+G+O4C+FC+O3G+D+GO4C+
D+C+O3GO2G+O3D+G+BG+D+O2G+O3D+GA+GD+"
60 PLAY A1$,"R64"+B1$,B1$
70 PLAY A2$,"R64"+B2$,B2$
80 GOTO 60
```

2. 起きなさい　東京都 深町卓次

これは、ブザー式の目覚まし時計のシミュレーション。昔のものは、1回スイッチを押せばすぐ止まるようになっていたのだが、この頃は1度止めてもまたしばらくしてなりだしたり、目を覚まさせるためのハイテクのかぎりがつくしてあって、なかなか工夫してあります。

さて、この深町クンのプログラムは、だんだんブザーの音が大きくなっていって最後はブザーの繰り返しが速くなる、というもの。"R8"や"R32"をA$に加えてコーラス効果を出しているのは、『幻想即興曲』と同じやり方。チャンネルCは1オクターブ高い。

```
10 PLAY "T160O4L16V12","T160O4L16V12","T
160O5L16V12"
20 V=12:A$="AR16AR32AR32AR8"
30 FOR I=0 TO 3:PLAY A$,"R8"+A$,A$:NEXT
I
40 V=V+1:IF V<16 THEN PLAY"V=V;","V=V;",
"V=V;":GOTO 30
50 A$="L32AR64"
60 PLAY A$,"R32"+A$,A$:GOTO 60
```

3. ジョークBOX　神奈川県 堂園俊郎

PLAY文にはN0〜N96で直接音の高さを指示する方法もある。O4CはN36に対応していて、半音単位で音の高さを指定するのだ。堂園クンのプログラムは、これを利用してコンピュータに自動演奏をさせようというもの。BDEG1KMNの8文字から1つをランダムに選び出し、これをアスキーコードの数字に置き換えて、その高さのNの音を出すのだが、同時に3オクターブ下(−36)と長三度下(−4)の音も出るので、和音が平行移動して音楽らしく聞こえるというわけ。RND(−TIME−4)などとランダム関数の初期化部分を変えたり、EやFの−36や−4の値、さらにBDE……を変えると演奏内容がいろいろ変化しておもしろい。

```
10 R=RND(-TIME):A$="BDEG1KMN":C=INT(RND(
1)*7)+1:B$=MID$(A$,C,1):D=ASC(B$):E=D-36
:F=E-4:C$="N=F;":J$="N=E;":Y$="N=D;":PLA
Y C$,J$,Y$:GOTO 10
```

4. キラキラコーラス　大阪府 市川宏明

市川クンが送ってくれたハガキに星のイラストがたくさん書いてあったので、きっと夜空に星がまたたいているようすを音にしたものだとおもうんだけど、不思議な味わいの作品です。

プログラムとしては何も難しい部分はない。順番にMMLを書き連ねているだけ。3つのチャンネルのデータがうまく和音になっているような、いないような、このへんのハズし具合が醍醐味になっているのだ。

おもしろさというのもいろいろあって本格的で真に迫っている、というのも1つの生き方なんだけど、ギャグが冴えているのも良い。『幻想即興曲』や『キラキラコーラス』となるとさらに高度(?)で、間違っているような、カッコイイような、とりあえずニューウェーブです。

```
10 SOUND 7,56
20 PLAY "O7V10CR16L16DR16CR16DR16CR16D"
30 PLAY "O6L8CR16CR16DR8DR8ER4ER4FR2F.R1
O7L64DEDGR32DEDGR32DED6","O6V10L32CDCDR8
L64O7DR16DR32CR8CR64O6AR32D.","O7V10DR32
DR16CR8CR32O6F#EF#GA.E"
40 GOTO 10
```

5. ワープ不能　北海道 新田伸治

テレビの人気番組に『スタートレック』という宇宙SFドラマがあって、深夜枠で何回も再放送されてるし、映画でもシリーズ化されているので読者のみんなもよく知っていることと思う。バルカン星人のミスタースポックが魅力的なのだが、この『ワープ不能』は『スタートレック』にでてくる宇宙船エンタープライズの出力低下時の音にそっくりだったような気がする。

SOUND 8, 15−I／50とNEXTのあいだにウエイト・ルーチン(FOR N=Ø TO 100:NEXTなど)をはさむとよくわかるが高音⇒低音の組み合わせのくりかえしが、全体として次第に低くなり、音量も少しずつ小さくなっていくのでこの効果音になる。「FOR I=Ø TO 200 STEP Ø.8をFOR I=200 TO Ø STEP−1にするとワープの故障箇所が直る」とのコメントがついていた。

```
10 FOR I=0 TO 200 STEP.8:SOUND 0,I+55:SO
UND 1,IAND9:SOUND 8,15-I/50:NEXT:SOUND 8
,0
```

6. 宇宙　千葉県 伊藤薫

宇宙ものの3本目は千葉県は野田市の伊藤クンの作品。宇宙船が高速で飛んでゆく効果音だろうか。これも1行プログラムで、MID$を使って0, 2, 4を順番に取り出す。というやり方は、『ジョークBOX』と共通するところがある。

投稿プログラムも次第にレベルが上がってきて、私としてはうれしいかぎりです。単音や持続音の作品はいろいろ出そろったので、これからのねらいは『起きなさい』のように2つ以上の音を組み合わせて、ストーリー仕立てにするあたりでしょうか。1行プログラムというのも、制限があっていい。なんだかファンダムのプログラム募集みたいになってきたが、ああそうか、この連載はファンダムページのなかにあるのだった。

```
10 FOR I=0 TO 13:READ A:SOUND I,A:NEXT:F
OR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 255:SOUND VAL(MID
$("024",I,1)),J:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2000
:NEXT:RUN:DATA 0,1,26,1,176,0,0,184,16,1
6,16,32,0,10
```

7. TELEPHONE　三重県 日下部豊

打ちこんでみればすぐにわかるけど、とってもリアル。思わず受話器を取り上げそうになってしまう、傑作です。

プログラム解説。まず、チャンネルAをSOUNDØ, 200の高さで発音、行40のウエイト・ルーチンぶんだけ音をのばし、次にSOUNDØ, 250とちょっと低い音で発音、同じく行40のぶんだけ音をのばす。次にSOUND8, Øで音量をØにして行30のFOR J=Ø TO 900:NEXTのぶんだけ待つ。次にGOTO 10で行10にもどり、SOUNDØ, 200の音から繰り返し。行30と行40のウエイト・ルーチンの値を変えることでどうなっているかがよくわかる。

イタズラとしては、自分の家の電話と同じ高さに行10のSOUNDØの値を変えると、家族のみんながビックリ。

```
10 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 10:SOUND 0,200
20 GOSUB 40:SOUND 0,250:GOSUB 40:NEXT:SO
UND 8,0
30 FOR J=0 TO 900:NEXT:GOTO 10
40 FOR J=0 TO 20:NEXT:RETURN
```

8. Bakuhatsu　千葉県 金内英次

作者の金内クンのコメントによれば、「これは『メタルギア』のエンディングでバクハツしたときの音です」とのこと。プログラムのミソになっているのは行30でIが10以下になったときにSOUND7でミキサーの状態を替え、ノイズもでるようにしていること。&Bで2進法表記になっているので、各チャンネルの状態がよくわかる。行10でチャンネルA、B、CのトーンがONになっているのに対して行30ではチャンネルAのトーンがONになってチャンネルB、CがOFFになっている。Iが10以下になるとノイズが混じってくる。というわけだ。ただし、チャンネルB、Cは実際には使用されていない。

```
10 SOUND 7,&B10111000
20 S=0:FOR I=15 TO 0 STEP -.1
30 IF I>10 THEN SOUND 0,255:SOUND 1,S:SO
UND 8,I:ELSE:SOUND 7,&B10110110:SOUND 6,
0:SOUND 1,S:SOUND 8,I
40 S=S+1:FOR A= 0 TO 7:NEXT A,I
```

9. 必殺!　千葉県 金内英次

最後のプログラムは、同じく金内クンの「イースの敵を倒した効果音」。剣で敵を切ったときの「ドピュッ」という音なのだが、行20〜行40が最初の「ド」、行50〜行70がそのあとの「ピュッ」という音にわかれている。うーむ、なるほどこういうやり方もあったのか、と感心した。

これを応用すると、効果音のはじめのところとあとのところでエンベロープを使わずに音を変化させることができるのだ。いろいろと応用のできる方法なので、ほかの効果音にも使ってみてほしい。

というわけで、今回はここまで。次回をお楽しみに。

```
10 SOUND 7,&B10101110:SOUND 0,240
20 FOR I=0 TO 15 STEP .75
30 SOUND 1,I:SOUND 8,14
40 NEXT I
50 FOR I=30 TO 0 STEP -2
60 SOUND 6,I:SOUND 9,15
70 NEXT I
80 SOUND 8,0:SOUND 9,0
```

※このコーナーでは、読者のみなさんがBASICで作った音を募集しています。短いプログラムはハガキなどでかまいませんが、長いプログラムはカセットテープ、ディスクに入れて送ってください。プログラムには、イメージに合わせてタイトルをつけること。ただし、盗作厳禁(基本的にファンダムへの投稿と同じです→P47欄外参照)。採用者にはMSX・FAN特製テレカを進呈。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

シミュレーションゲームに、こだわりたいプレイヤーに捧げる

FAN STRATEGY

今回は『信長の野望《全・国・版》』でなかなか勝てないときに役立ちそうな、内政における年貢率と民忠誠度の関係の情報と、複数国を持つ大名を攻めるときのちょっと変わった攻略法の2本立てだ。

情報募集

■募集内容／独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を大募集!

■応募方法／レポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!

■送り先／〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記のこと。

『信長の野望《全・国・版》』
直轄地の大名を暗殺して総大将を病死させる ☞70ページ

信長の野望《全・国・版》

年貢率を100%にして富国強兵を図る

By 諸葛亮を見たいクン(東京都)

2年目の夏がポイント

諸葛亮を見たいクンからの情報はつぎのようであった。

——まず、1560年の春、年貢率を50%にします。

1560年夏……米を1残してすべて民に施します

1560年秋……はじめての収穫で金が増えるので、金を100残してすべて民に施します

1560年冬……金50を民に施す

1561年春……米を1残してすべて民に施す。これまでの連続した施しは、民忠誠度をできるだけ上げておくためです

そして、1561年の夏になったとき、年貢率を100にします。

そのあとは、

①秋に、兵士を雇える最高値より1少なく雇う

②冬、兵士に米を50くらい施す(このとき、最低でも100程度の兵糧を残して)

③春、民に米50を施す

④夏、民に米50を施す

という操作を、繰り返します。

途中で一揆が起こった場合は、素直にすべての金を与えて説得します。そして一揆のあとにはかならず米を売ってください(これは、ふたたび一揆が起こった場合、金0だと戦いになって兵士を失ってしまうのを防ぐためで、秋に兵士1ぶん金を残すのも同様の理由です)。

兵力が必要数まで上がったら、年貢率を50%に下げてください。そうすると民財力、民忠誠度がグンと上がるはずです。

あとは、兵糧を売って金を増やし、全国統一へ向けて戦いに出ましょう。

合計値514の織田信長で実験

情報をまとめると

情報の内容は、年貢率を上げることによる民忠誠度などの減少を、施しによる民忠誠度の増加でおぎなう、理屈に合った合理的な内政のように思える。また、一揆が起きたときに説得する金は、持っている金の多少にかかわらず、持ち金全額だということを利用しているのもうなずかせるものがある。はたして、思惑どおりにうまく国造りができるのか、さっそく実験してみた。

第25国織田で実験

実験地には第25国の織田を選んだ。内政の効果を引き出せるように、魅力やIQなどの初期値は、すべて100以上にした(とくに魅力が大切。魅力は民忠誠度の増減に大きく影響する)。また、再現性を考えて2年目以降の民、兵に施す米の量はいつも

一揆のときは金をすべて与える

実験1●年貢率100%での国造り

1560年春

ゲーム開始直後の尾張の様子。5年後にどこまで強くなるのか?

1561年夏

年貢率を100%にした直後。民忠誠度は秋には108まで下がる

1565年春

年貢率を50%に下げると、民忠誠度は176から213まで上がった

50ずつにした。

以上の条件で、1560年春から5年間、情報どおりの手順で実験した結果、左ページ下の写真のようになった。

1565年の春で、兵力343、民忠誠度213、という数字は確かにそう悪くはないが、満足できるほど効果があったとはいいきれない。このあと兵糧を売って金を増やしたとしても、余裕で隣国へ攻めこめるほどの国力ではないのだ。

一揆が起こることもなく順調に進んだはずの内政が、なぜこの程度の効果しかなかったのか。じつは、民忠誠度の変動に原因があったのだ。

年貢率を上げすぎると、民忠誠度の低下はとても大きく、たとえば今回のように100%にした場合、施しをしない秋や冬には、季節あたり10〜15ほども下がる。これでは、年貢率を高くしたぶん増えるはずの秋の収穫量が、民忠誠度や民財力の影響で思っているほど増えないのだ。

では、いったいどれくらいの年貢率にすれば効率的な内政ができるのだろうか。そこで、年貢率を90%〜60%にした場合の効果も調べてみた。

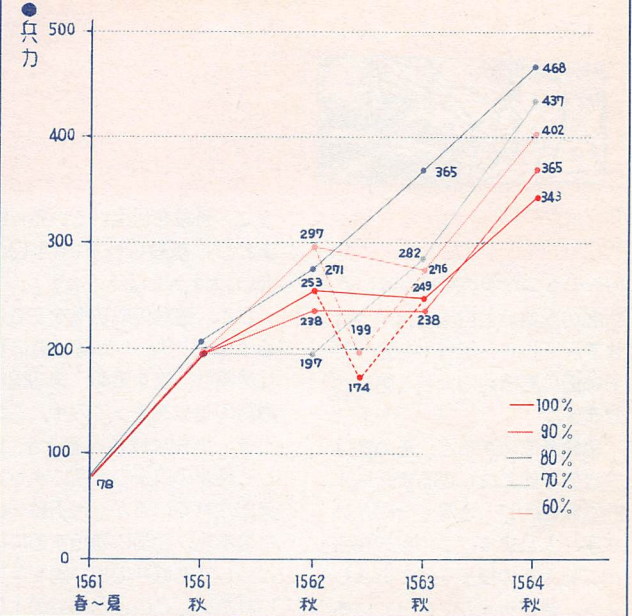
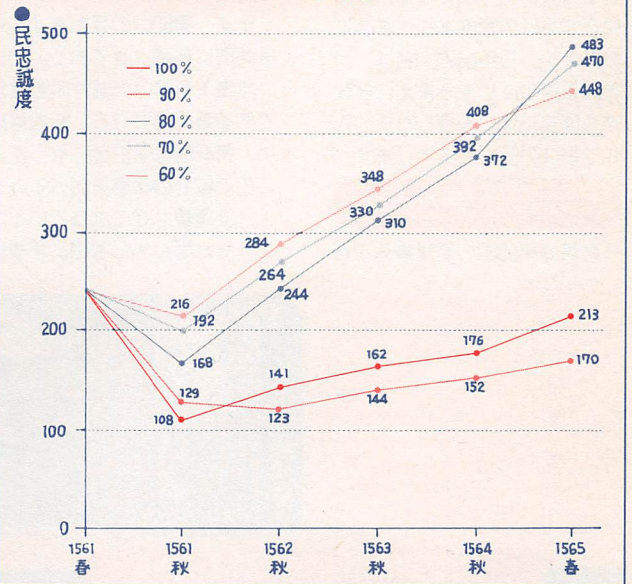
最良の年貢率を求めて

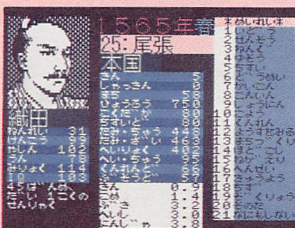
同じ第25国織田で、年貢率を90%から60%まで10%ずつ変えてはじめの実験と同様の条件、手順で内政を行った結果が下の写真だ。実験の経過は右の2つのグラフのとおり。グラフは当初の目的である兵力、および民忠誠度の変動を表したものだ(破線は、疫病によって兵力が減ってしまったのを表している)。

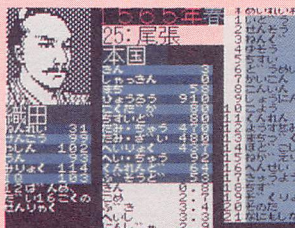
今回の実験では、兵力、民忠誠度とも、年貢率80%のときがもっとも結果がよく、民忠誠度は90%のとき、兵力は100%のときが最低という結果になった。

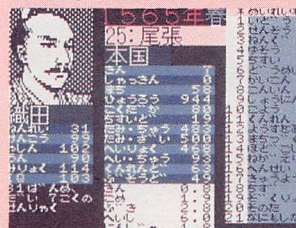
もちろん、一揆の起こる時期、疫病などの災害といった乱数要素があるため(信長の野望《全・国・版》では、表示されている値と乱数によって災害があったり一揆が起こったり、他国が攻めてきたりする)、いつでもこの結果のようになるわけではない。たとえば、90%と60%の実験では、1163年の春に疫病が猛威をふるったため、それぞれ80〜90もの兵力を失ってしまった。これがなければ、年貢率60%のときの最終的な兵力は、あるいは年貢率80%の結果を上回ったかもしれない。

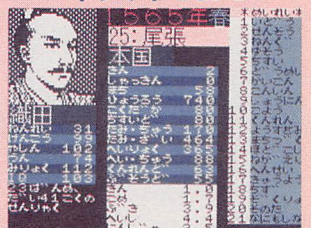
とはいえ、2度も一揆が起こり、施しの機会を失ったにもかかわらず(一揆が起こると民忠誠度が下がるだけでなく金も0になってしまうため、一揆が起きた季節には、米を売って金を増やしておかないと、つぎの季節でまた一揆が起きたときに説得できなくなるのだ)、民忠誠度も兵力も最高だった年貢率80%が、もっともバランスのとれた国造りができるだろう。

最後に、「実験を行わなかった年貢率60%未満では、民忠誠度が極端に低くならないかぎり一揆は起こらない」というデータを付け加えておく。

実験2●年貢率別の国造り結果

年貢率60%

↑1562年に疫病と一揆のダブルパンチを受けたが結果はまあまあ

年貢率70%

↑1561年秋の一揆で、兵力の増強にブレーキがかかってしまった!

年貢率80%

↑1562年、63年の春に一揆があったが、最小限の被害ですんだ

年貢率90%

↑一揆と災害が続発し、国造りどころではなくなってしまった

信長の野望《全・国・版》

直轄地の大名を暗殺して本国の総大将を病死させる

By 島村直秀(埼玉県)

変わった情報

——いくつか領地を持っている大名の直轄地と自国を接触させます。そして、忍者1を雇って、その国の直轄地の大名を暗殺させせます。

暗殺が成功すると、その国はつぎの季節のはじまるまえに入札されるので、金を十分にかけて手に入れます。このとき相手国の総大将の様子を見てみましょう。健康値が0になっているはずです。この季節が終わらないうちに、相手国の領地の数に見合うだけの金を本国に集めておきます。相手国の大名は、つぎの季節のはじまるまえに病死するはずです。そうしたら、入札で複数の国を入手できます。

実験で効果を確認

実験は第50国の島津貴久で行った。暗殺を利用しているため、まわりに暗殺しやすい(IQの低い)大名がいるからだ。

さて、暗殺の成功率を左右するIQを107という高い値にした島津は、まず第48、第49国を通常の暗殺を使って入手。このとき、九州は城井と竜造寺、そして島津の3人の大名によって支配されているが、天下統一のため本州、四国に進出するには、どうしても城井の持つ国を手にいれたい。このとき城井のIQは68、健康値は63。ここで、直轄地暗殺を試してみた。

まず、第50国の兵力をすべて第49国に移動させておく。つぎに忍者1を雇い、城井の直轄地である第47国に送る。暗殺は成功。第47国は空白地になった。ここで城井の状態を調べてみると、健康値は0になっている。こうなればしめたもの。まずは第47国を落札、そしてつぎの季節が終わるまえに本国に金を輸送しておく。つぎの季節のまえに、情報どおり、健康値0の城井はあえない最期をとげた。そして予定どおりに入札。本国に十分な金をたくわえているので、第45国を余裕で落札。つぎの年には第46国を攻めて九州を平定できた。

調査開始時の、九州近辺の地図。城井の持つ第45国と第47国の両国は、それぞれ本州と四国へ進出するためにどうしても通らなければならない国。また、第46国を治める竜造寺はIQが高く、暗殺が難しいうえ兵力も多く持っているため、攻略するためには相当の戦力が必要。周囲をかためて計画的に攻めたい。

プレイヤーは島津貴久

この状況で実験した

第47国に忍者を送りこむ

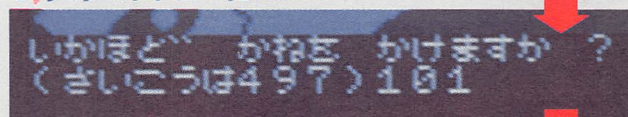
大名の暗殺に成功

ウッカッカッ・・・
できはた゛いこんらんて゛すぞ゛!

総大将の健康値が0になり

城井
ねんれい 31
けんこう 0
やしん 90
うん 48
みりょく 84

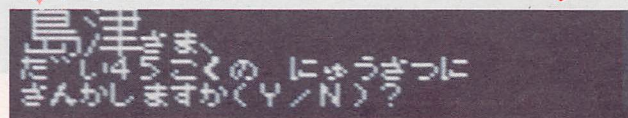
まず第47国を入札で入手

いかほど゛ かねを かけますか ?
(さいこうは497)101

そして総大将は病死

直轄地暗殺を使うとき重要なことは、周囲の大名の能力がとびぬけていたりしないこと。比較的凡将の多い四国、九州あるいは東北方面でうまくいきやすい大名を選ぶのがよいだろう。

本国の入札にも参加する

島津さま、
だ゛い45こくの にゅうさ゛つに
さんかしますか(Y/N)?

FAN·ATTACK

ザ・リターン・オブ・イシター イシターの復活

17ページに引き続き64部屋の前半部分をデータで 徹底分析

呪文の紹介につづいて、前半部分の各部屋の、ドアのつながりやカギの数、登場する敵キャラなどなど、あらゆるデータを表で紹介。このデータと来月号（10月号）掲載予定の後半部分データで、『ザ・リターン・オブ・イシター』はきっと解ける。

このデータをうまく活用するには

表の項目をひとつずつ説明していくと、「ルーム名」までは見てのとおり。つぎの、「ドア」の項目は、その部屋にあるドアを表していて、RBG……というのはドアの色のこと（アルファベットと色の対応は、右側の「省略記号一覧表」を見てほしい）。この項目の数字はルーム名の前についている「No.」で、各ドアがどのルームにつながっているかを表している。矢印がついているのは一方通行のドアで、たとえば➡4というのはルーム4に行けるけど、行った先にそのドアのカギがないので、そこから帰っては来れない。また、逆に⬅4というのはルーム4からは来れるけど、そのルームからは行くことができないというわけだ。Tはトラップで、普通のドアに見えてじつはどこにも行けないワナのこと。RとかBとか書かれているのは、そのルームのほかのドアとつながっているドアで、項目になにも書かれていないのは、ルーム内にその色のドアがないことを示している。

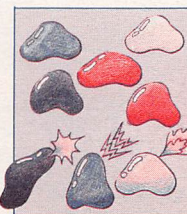
「カギ」は、何色のカギがあるかを表している。「登場する敵」は、そのルームの敵を種族で書いているのでカッコ内の記号でこまかい種類を判別しよう。「アイテム」は、ときどき出てくる謎だらけのルーム・アイテムだ。表の下で、敵キャラを少し紹介してるから参考にして、前半64ルームのクリアをめざせ！

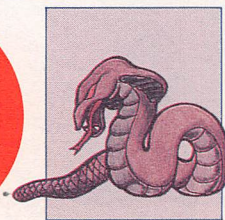
省略記号一覧表

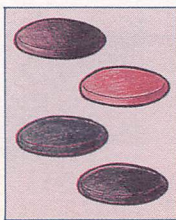
R…………赤
B…………青
G…………緑
Y…………黄
W…………白
V…………紫
O…………オレンジ色
b…………水色
T…………トラップ
BK………ブラック
BE………ブルー・アイ
BC………ブルー・キャプテン
M…………ミラー
H…………ハイパー
P…………ピンク
GM………ゴールデン・ミラー
DY………ダーク・イエロー
DG………ダーク・グリーン
BKC……ブラック・キャプテン

No.	ルーム名	ドア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
1	TOP OF THE TOWER	2	3	➡4						RBG	バンパイヤ（V）	
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					RBGY	バンパイヤ（V、O）	ドルアーガの墓
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					RBGY	バンパイヤ（V）、バット（V）	看板
4	TREASURE STORAGE	➡11	⬅1							R	バンパイヤ（V）、スライム（G）	
5	BANQUET AREA	2	12							RB	バンパイヤ（V、O、G）	
6	JEWELY STORAGE	2	16	15						RBG	バンパイヤ（O）、バット（V）	
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						RBG	バンパイヤ（O）、スライム（G）	
8	FOOD STORAGE	3	18	9						RBG	スライム（G、BK）	

バンパイヤ族
いちばんにお目にかかる敵。最初から使えるファイヤー・ボールの呪文で十分倒せる。クサリを揺らして4方向にのっそり移動する

バット族
8方向にちょこまかと飛んでくるジャマなやつ。小さいうえに動きもけっこう速いので、ブレスなどの呪文でいっぺんに倒すのが効果的

スライム族
おなじみの敵キャラ。動きは速くないが、移動中はギルの攻撃が効かないというやっかいなやつ。スリープの呪文で動きを止めよう

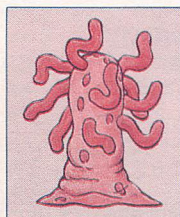
No.	ルーム名	ドア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13					RBGY	バンパイヤ(O、G)、スライム(B、K)、ナイト(BC)	
10	LOCKED ROOM	3	T	T						R	バンパイヤ（O）、バット（V）	
11	STORAGE CHAMBER	18	26	◆4						RB	バンパイヤ（V、O、G）	
12	SLAVE PEN	5	14	15	T					RBG	バンパイヤ（G、BK）、ナイト（B）	
13	SOLARIUM	9	21	20						RBG	バット（V）、ナイト（B）	
14	SECRET CHAMBER	12	51							RB	ウーズ（G）、ナイト（BK）	
15	KITCHEN	6	12	24						RBG	スライム（G、BK）、ナイト（B）	フォーク
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7						RBG	バンパイヤ（G、BK）、ナイト（B）	
17	PLAY ROOM	7	26							RB	スライム（G）、ナイト（BK）	
18	SPOILS ROOM	8	11							RB	スライム（G、BK、R）	
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドアは27							R	バンパイヤ（BK）、スネーク（G）、メイジ	
20	REST ROOM	13	28							RB	ウーズ（G）、ローパー（G）	
21	SMALL DOME	13	31	22						RBG	ナイト（B、BK）	
22	THE STAIRCASE	21	23	46						RBG	バンパイヤ（BK）、スライム（R）	
23	WATCH TOWER	22								R	バット（V）、スネーク（G）	
24	PANTRY	15	29							RB	スライム（B）、メイジ、ナイト(B)	
25	ADEPT'S ROOM	16	32							RB	バット（O）、ナイト（BK、BE）	
26	LARGE HALL	11	17	29	28					RBGY	バンパイヤ（G、BK）、メイジ	
27	WATER LINE	19	30	◆126						RB	スライム（R、B）、ウーズ（G）	
28	PARTY ROOM	20	30	26	T					RBG	バット（O）、ナイト（B、BK）	
29	DINING ROOM	24	26	33	T	V	W			RBGWV	スネーク（B）、ローパー（G）	
30	COLOSSEUM	27	31	33	28	V	W	b	O	RBGYWVOb	ナイト（BC、BK）	
31	TRAINING YARD	21	36	30						RBG	メイジ、ナイト（M）	
32	PUPILS' ROOM	25	34							RB	ソーサラー、ナイト（B、BC）	
33	GREEN COURT	29	35	30	T					RBG	スライム（G）、ウーズ（G）、ローパー（G）	
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	T	T	T	T			RB	バンパイヤ（BK）、バット（BK）	
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							RB	ナイト（B、BK、M、H、R）、リザードマン	Mr.KNIGHT
36	INVIOLATE AREA	31	37							RB	ナイト（BC、M）	

スネーク族

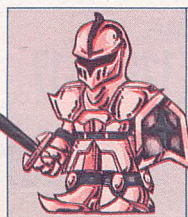
グリーン、ブルー、オレンジ、ブラックと4種類いる。移動は4方向で動きも遅い。タイム・ストップの呪文が効かないのが特徴

ウーズ族

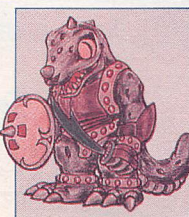
ウジウジとしていたかと思うと、スーッと8方向に動く不気味なやつ。強い敵なので、一気に倒せるサンダーボルトの呪文が効果的

マジシャン族

瞬間移動で突然あらわれ、スペルを投げつけて攻撃してくる。ほかの敵はカイをねらうのに、マジシャン族はギルをねらってくる

No.	ルーム名	ドア R	ドア B	ドア G	ドア Y	ドア W	ドア V	ドア O	ドア b	カギ	登場する敵	アイテム
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	RBGYWVOb	スライム（B、Y、P）	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							RB	スネーク(B)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ナイト(BC)	
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	Y	G					RBGY	バット（O）、ナイト（BE）	
40	SACRED CHAMBER	37	48							RB	ソーサラー、ナイト（M）	
41	SHRINE OF EVIL	37	49							RB	ウィザード、ローパー（R）	ホワイト・ボード
42	SPECTER CELL	37	50	T	T					RB	ウーズ（BK）、ドルイド、ナイト（BE）	
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							RB	スライム（Y、P）、バット（B）	
44	PRIEST' QUARTER	39	45							RB	バット（O）、ドルイド、ナイト（GM）	
45	CHANTRY	44	46	Y	G					RBGY	スネーク（B）、ウィザード	
46	HOLY OF HOLIES	22	45	Y	G	V	W			RBGYWV	スネーク（O）	
47	INTRICATE PATH	43	52	T	T	T	T			RB	スライム(DY)、スネーク(O)、ウーズ(BK)	
48	TRAP CEILING	40	55	54	T					RBG	メイジ、ナイト（M、GM）	
49	PRIVATE ALTER	41	➡64	T						RB	ローパー（R、B）	
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	T	T	T		RBGY	バット(O、B)、スネーク(O、B)、ウーズ(G、BK)	
51	PASSWAY	14	52							RB	バット(B)、ローパー(R、B)、ナイト(BKC)	
52	CROSS POINT	47	78	59	51					RBGY	ウィザード、ナイト（BE、M、GM）	
53	FORGOTTEN ROOM	50								R	スライム(DY、DG)、ドルイド、ウィザード、ナイト(GM)	イシターの幻影
54	TROPHY ROOM	48	60	T	T					RB	ウィザード、ナイト（BKC、M）	トロフィー
55	UPWARD PASSWAY	48	64							RB	スライム（DG）、ローパー（R、B）	
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	Y	G					RBGY	スライム（DY）、ナイト（BE、BKC）	ぬけ穴
57	TRAP DOOR ROOM											
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	T					RBG	スネーク(O)、ウーズ(P)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザード	薬
59	BOUDOIR	52	65	T	T					RB	ナイト（BE、BKC、M、GM）	
60	MUSEUM	54	66	T	T	T	T			RB	バット（B）、ウィザード	テラジ
61	LIBRARY	66	⬅64	T	T					R	ウーズ（BK）、ウィザード、ドルイド	本
62	MAZY QUARTER	63	⬅64							R	ローパー（B）	
63	DORMITORY	58	68	62						RBG	ナイト（BKC、GM）	
64	QUOX'S LABYRINTH	55	➡62	56	➡61	➡77	⬅49	T	T	RBGYW	スライム（DY）、ナイト（H）	

ローパー族

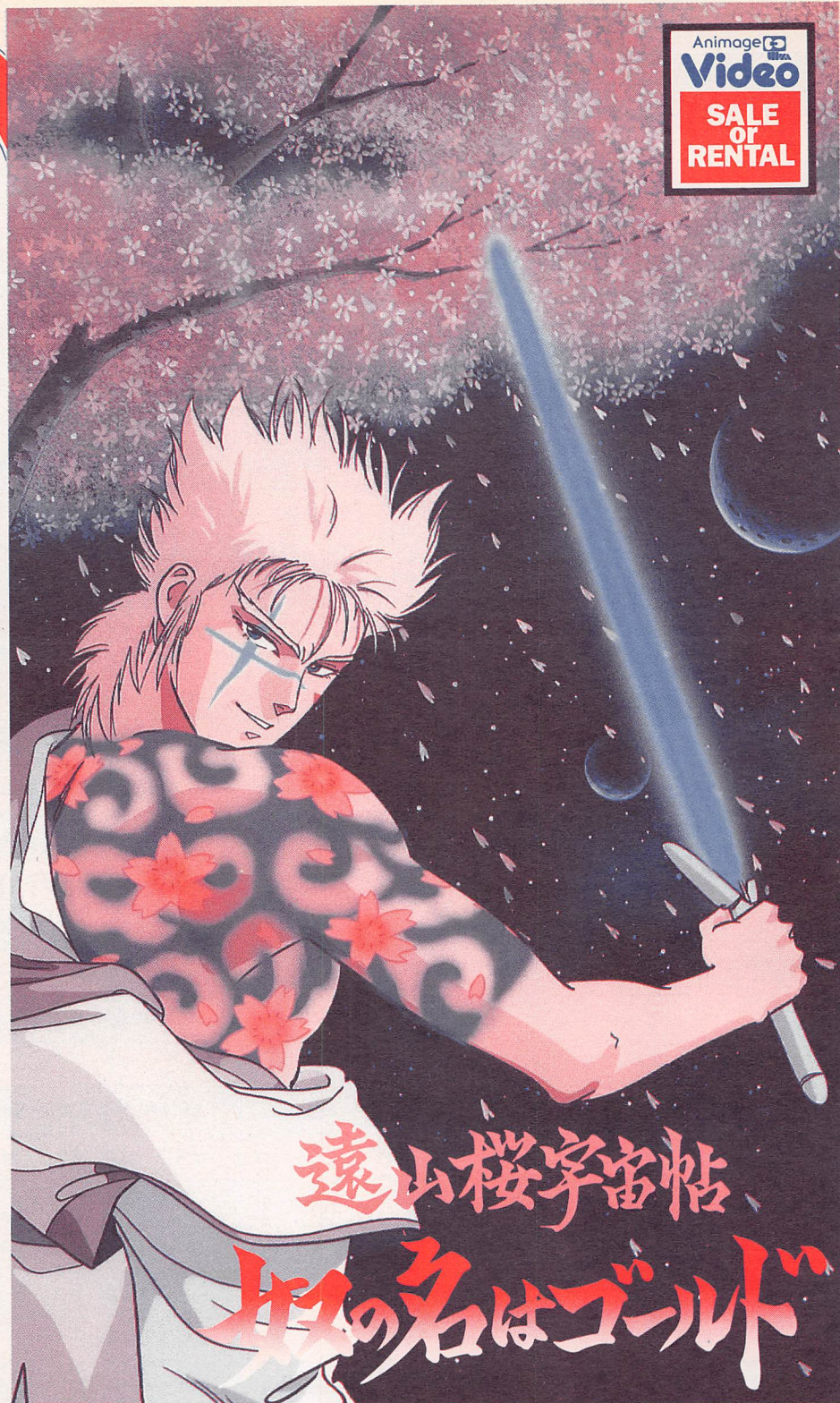
8方向にクネクネしながら移動してくる。気味悪く動く触手を持ち、気持ちわるさにかけてはいちばん。呪文があまり効かない

ナイト族

前作の『ドルアーガの塔』といい、このシリーズにはナイトがたくさん出てくる。全体的に動きが速く強いので十分な注意が必要だ

リザードマン族

本当はリザードマンもナイトなんだけど、とりあえずナイトとは別あつかい。前半の最後のほうに出てくる強いやつ。左利きなのだ

次号は後半のデータを掲載!! お楽しみに!

男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！

御存知！アニメ版「遠山の金さん」いまただ絶賛発売中!!

Animage Video SALE or RENTAL

遠山桜宇宙帖 奴の名はゴールド

徳間書店アニメージュビデオ
遠山桜宇宙帖 奴の名はゴールド
ビスタサイズ ステレオHiFi
カラー60分 12800円

VHS 128GH-17
βII 128GB-5017

原作/陣出達朗 文/結城恭介
アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖／奴の名はゴールド」（徳間書店刊）

監督	梅澤淳稔	美術監督	有川知子
キャラデザイン	北爪宏幸	音楽	羽田健太郎
作画監督	北爪宏幸・伊藤奈緒美	主題歌	藤井一子(徳間ジャパン)
脚本	酒井あきよし		

©陣出達朗・結城恭介/徳間書店

●製作・発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
●制作協力/徳間ジャパン
●販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

TVフィルターFSⅡ 全国で大好評!!目が楽だ・目が疲れない!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。

マイケル君(ファミっ子大集合に出演中)

マイケル君

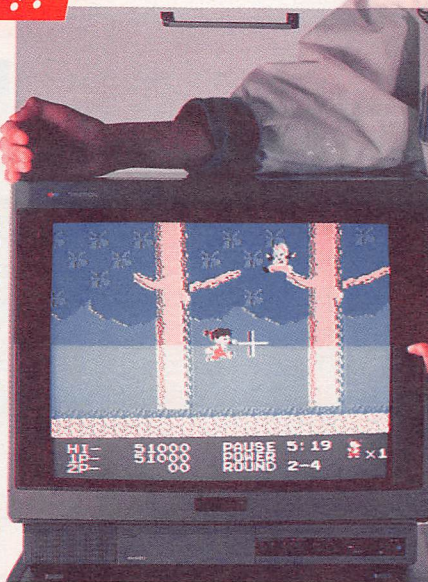
大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!

10万枚突破御礼

感謝状も2,000通を超えました。

FSⅡファンのみなさま、ありがとうございました。
今後とも、できるだけ、この価格で頑張りますので
サンクレストをよろしくお願いいたします。

※画面上部にTVフィルターFSⅡを使用

※皆様のご要望に応え……
大型TVフィルター

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSⅡ

■目に有害な紫外線を画面から100%カット
■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
特別注文	●22・23型用 定価14,000円➡7,000円	●24・25型用 定価15,000円➡7,500円	●26・27型用 定価16,000円➡8,000円	●28・29型用 定価17,000円➡8,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名( )
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 サンクレストJ・P・N係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日 日・祭日>午前10時～午後6時
大阪 平日/午前9時～午後7時 日・祭日/午前9時～午後6時

ソフト60本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で60名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨持っていない ⑩その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7/77系 ⑦X1系
⑧そのほか(具体的に記入)
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

★7月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	R-TYPE ……6	8	激走ニャンクル ……105
2	ザ・リターン・オブ・イシター …14	9	ボールブレイザー ……106
3	王家の谷・エルギーザの封印〈MSX1〉 96	10	アクロジェット ……107
4	クリムゾン ……100	11	お嬢様くらぶ ……108
5	第4のユニット2 ……102	12	イースII ……特別付録
6	ミュール ……103		
7	マグナム危機一髪 ……104		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉R-TYPE
3	〈FAN ATTACK〉ザ・リターン・オブ・イシター
4	ゲーム十字軍
5	FAN♪FAN♪BOX♪
6	〈ファンダム〉ゲームプログラム
7	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
8	〈ファンダム〉ファンダムハウス
9	FAN STRATEGY
10	LINKS INFORMATION PAGE
11	〈FAN RADAR〉直子の代筆
12	ON SALE
13	〈FAN NEWS〉王家の谷・エルギーザの封印
14	〈FAN NEWS〉クリムゾン
15	〈FAN NEWS〉第4のユニット2
16	〈FAN NEWS〉ミュール
17	〈FAN NEWS〉マグナム危機一髪
18	〈FAN NEWS〉激走ニャンクル
19	〈FAN NEWS〉ボールブレイザー
20	〈FAN NEWS〉アクロジェット
21	〈FAN NEWS〉お嬢様くらぶ
22	COMING SOON
23	FAN CLIP
24	〈特別付録〉イースII

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊖ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	サイオブレード	51	ドラゴンスレイヤーIV
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	サイキックウォー	52	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
3	アカンベドラゴン	28	殺意の接吻	53	抜忍伝説
4	アクロジェット	29	殺人倶楽部	54	抜忍伝説番外編
5	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	30	ザナドゥ	55	信長の野望〈全国版〉
6	アルギースの翼	31	ザ・マン・アイ・ラブ	56	ハイドライド3
7	アレスタ	32	沙羅曼蛇	57	覇邪の封印
8	イース	33	ザ・リターン・オブ・イシター	58	パロディウス
9	イースII	34	三国志	59	バブルボブル
10	一石にかける青春	35	THEプロ野球激突ペナントレース	60	ファミクルパロディック
11	ウィザードリィ	36	シャロム	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	ジーザス	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	死霊戦線	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	スターヴァージン	64	ボールブレイザー
15	王子ビンビン物語	40	スナッチャー	65	マイト・アンド・マジック
16	お嬢様くらぶ	41	セイレーン	66	マグナム危機一髪
17	ガリウスの迷宮	42	ゾイド	67	マンハッタンレクイエム
18	ガルフォース〜創世の序曲〜	43	ソリテア・ロイヤル	68	ミュール
19	ガンダーラ	44	ゾンビハンター	69	めぞん一刻
20	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	45	大戦略	70	めぞん一刻 完結篇
21	グラディウス2	46	第4のユニット2	71	燃えろ!!熱闘野球'88
22	クリムゾン	47	太陽の神殿	72	勇士の紋章
23	激走ニャンクル	48	ディーヴァ〜アスラの血流〜	73	ラスト・ハルマゲドン
24	コナミの占いセンセーション	49	ディープダンジョン	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	琥珀色の遺言	50	ドラゴンクエストII	75	ワールドゴルフII

（キリトリ線）

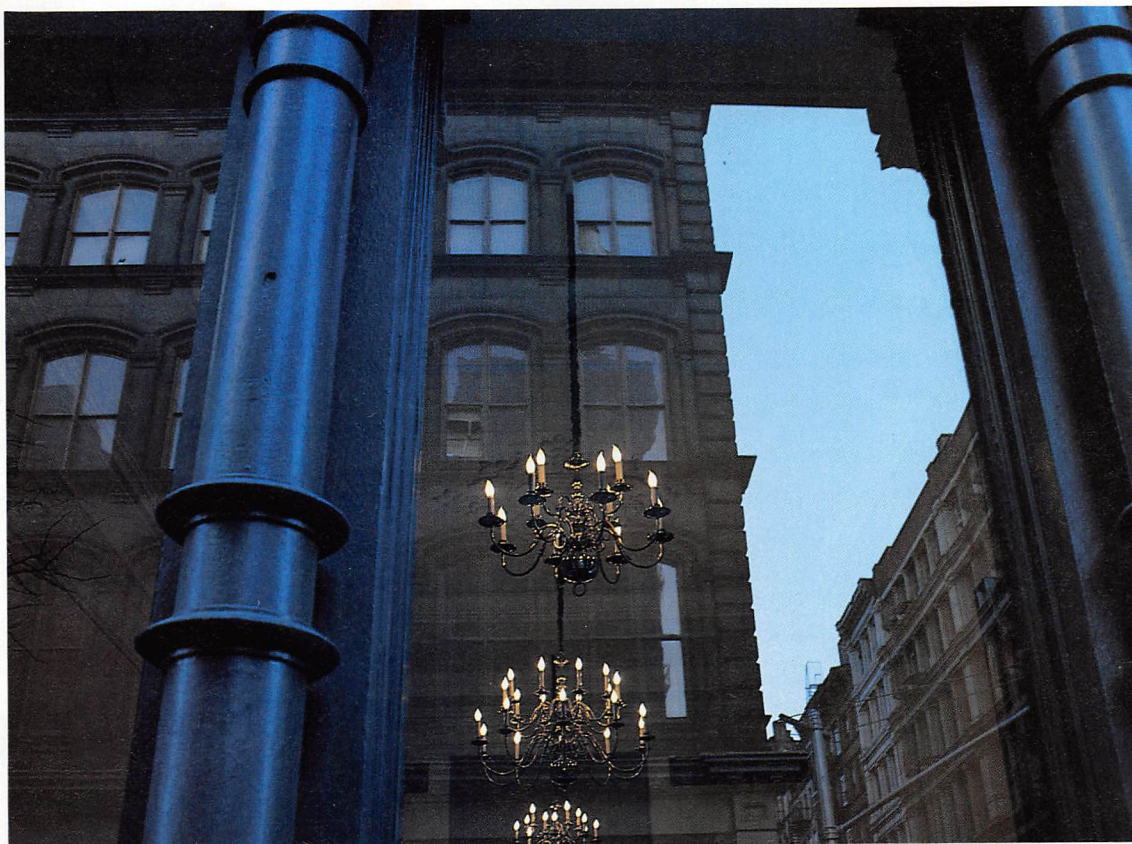
郵便はがき

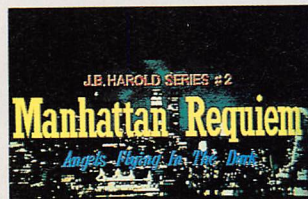
40円切手を
貼ってくだ
さい

東京都港区新橋4-10-7

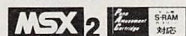
徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

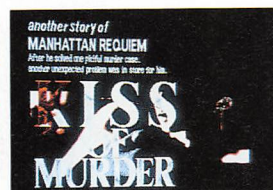
マンハッタンの街で、もう一人のJ.B.に出会った。

シリーズ第2弾

マンハッタン・レクイエム

リバティタウンで知り合ったピアニストのサラ・シールズが巻き込まれた殺人事件を解決するため、独りマンハッタンに向かったJ.B.ハロルド。彼を待ち受けていたのは、財産贈与をめぐる数々のミステリー。好評第1弾に続く人気作。

〈好評発売中〉

MSX 2　S-RAM対応

- VRAM128K以上
- ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
  漢字表示(漢字ROM不要)
  BGMは全7曲

定価 7,800円

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア〈青い嘆き〉が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…? 新たな難事件に、J.B.ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻(くちづけ)」MSX2版ついに登場!

マンハッタン・レクイエム　アナザーストーリー

殺意(さつい)の接吻(くちづけ)〈新発売〉

MSX 2　S-RAM対応　MSX MUSIC対応　**FM音源対応**

- VRAM128K以上 ● ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
  漢字表示(漢字ROM不要)

※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。

捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。

定価 6,800円

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!〈発売元 マイクロキャビン〉

- J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810　TEL 092-771-3217

X68000
5" 2HD 定価7,800円
MSX MSX2兼用
MEGA ROM
MSX MUSIC対応
定価7,300円
MSXはアスキーの商標です
本体RAM 8K以上
9月発売予定
宇宙史に残る初の地球外生命との遭遇！
宇宙歴220X年
数百光年の彼方の異次元空間
バイト帝国
しかし
人類がそこで見たものは
憎悪と殺気がみなぎる
異形生物
生存か絶滅か
人類の存亡をかけて
いま、最強兵器フォースをひきつれ死闘は始まった！
至上最強の異次元シューティング!!
R-TYPE™
アール-タイプ
irem
IREM CORPORATION
Illustrated by NAOYUKI KATOU
Okamoto kosan bldg., 11-9 Nishihomm-machi 1-chome, Nishi-ku, Osaka 550 Japan
Telephone 06-535-4888 c 1988 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

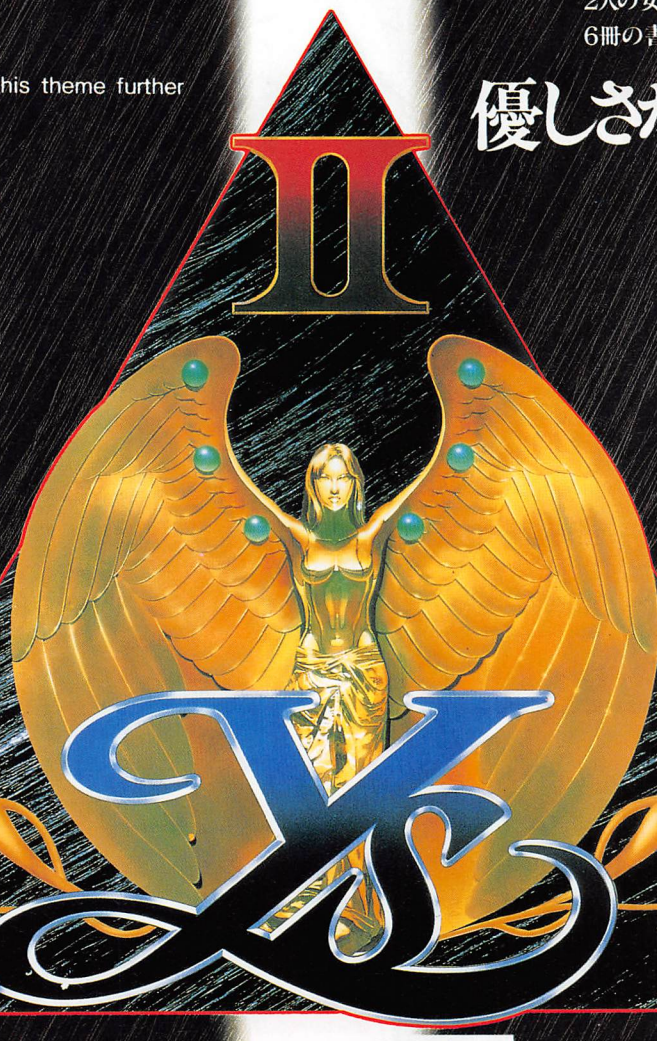
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました 基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています 高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー 曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲 さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます テカキャラとの闘いも、より迫力が増します

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5'-2DD 3枚組

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

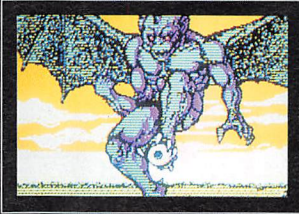
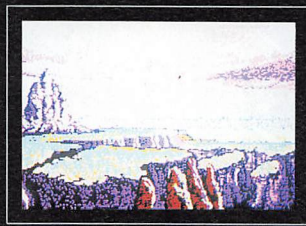
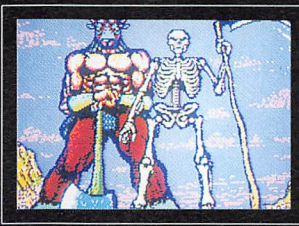
¥7,800

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)5501　FAX 0425(28)2714

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン

妖しき魔界の一族よ、
この世はお前の
為にある。

MSX2 3.5" 2DD
4枚組 7,800円 9月中旬発売予定

ぬけにんでんせつ
翼をもった男達

MSX2
3.5" 2DD 4枚組
7,800円
好評発売中！

ぬけにんでんせつ
▶闇からの訪問者◀
番外編

3.5" 2DD 1枚組 3,000円
好評発売中！

尚、抜忍伝説番外編はブレイングレイユーザーズクラブの会員の方のみの限定通信販売とさせていただきます。

MSX2 はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。

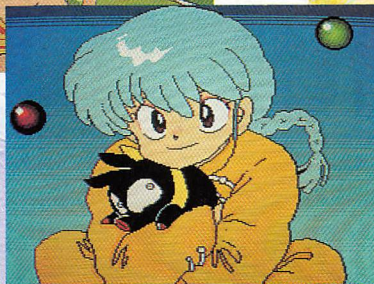
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7九段NIビル Tel.03-264-3039

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブの2種類のデータセーブ方式。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。

Ⓒ高橋留美子・小学館

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

- 「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
- MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

Ⓒ小学館
Ⓒ新企画社・HAL研究所

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

「ダ・ビンチ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で!

お申し込み方法

官製ハガキに商品名ダ・ビンチ(機種)と数量、合計金額などの必要事項をご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印もお願いします。

商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。

右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。

●官製ハガキ記入事項

- 商品名
- 数量
- 合計金額

住所・〒　(TEL)
氏名・年齢 生年月日　印
保護者 ご署名　印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円
101
千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
ポプコム
ソフト通販係

■交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F TEL.03-294-2450

小学館

Disc station
MSX2 DISC MAGAZINE
2DD MSX2
MSX MUSIC対応

■あかんべドラゴン ●ウインキーソフト
■ラスト ハルマゲドン●ブレイングレイ
■ソリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
■アレスタ ●コンパイル
■FMパナアミューズメント カートリッジ ●パナソフト

最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神！
新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん。
名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ！
ハード情報で、ばあちゃん血管破裂！
サウンド完全武装！生き別れのお姉さん！
創刊準備号 980円 ★発売中！

のーみそコネコネ
COMPILE

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価＋送料200円（速達希望なら400円）を送るべしっ！
商品名、機種名、電話番号も忘れずにね!!

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

あなたに会えて本当に良かった。

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!
おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして……～。
やっと就職が決まった！さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか？悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?

MSX2
開・発・進・行・中

ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

MSX MUSIC対応FM音源
（内蔵PSGにも対応）
¥7,800

■新発売■
- ●X1シリーズ……………………¥7,800
- ■バーコードナンバー■4988608 823527

■好評発売中■
- ●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- ●PC-9801シリーズ……………¥7,800
- ■バーコードナンバー■
- ●8801 5″2D：4988608 822537
- ●9801 5″2HD：4988608 821554、5″2DD：4988608 821547、3.5″2DD：4988608 821448

FM音源対応

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人） ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

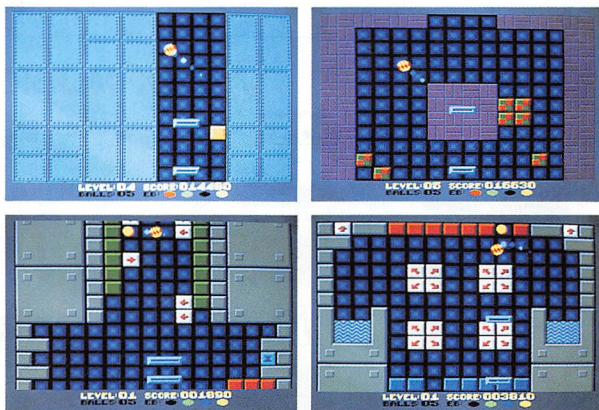
〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

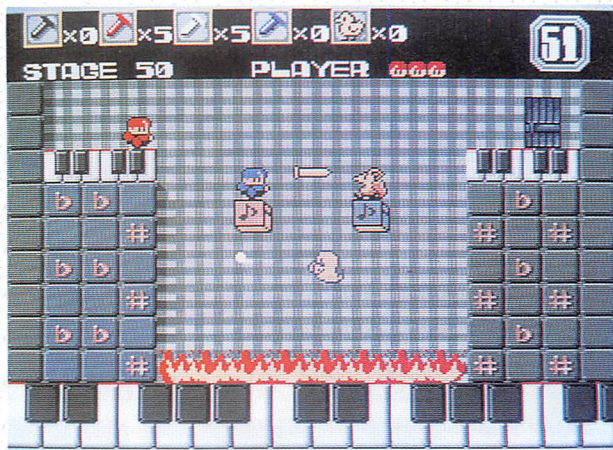
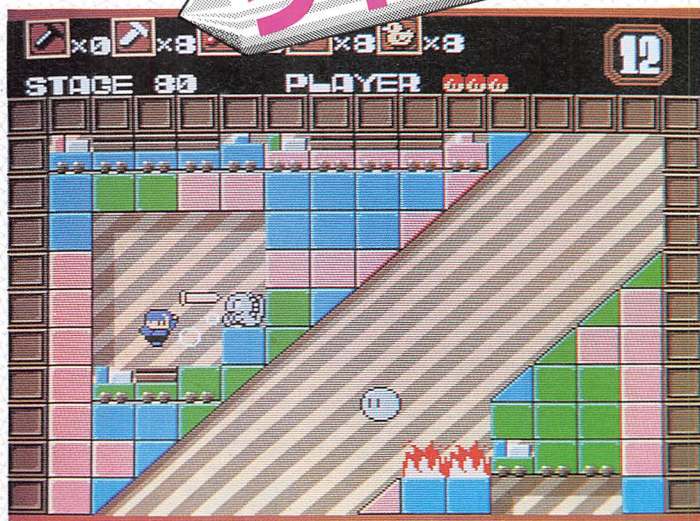
9月初旬発売予定
Active Adventure Real Time Roll Playing Game
ガリバー
Gulliver
ポセイドン神殿の謎
予言者ヘブライより
『世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に落し入れたからである。
しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている、「勇気あるものよ!!
七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」
さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!』
●敵キャラ60種類以上
●臨場感あふれるBGM全6曲
●画面数100画面以上
●グラフィックはゼネラルプロダクツが担当!!
●過去に類を見ないバトルシーン!!
ポセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。
MSX2
○VRAM 128K以上
○3.5″-2DD(1枚組)
定価 6,800円
MSX2はアスキーの商標です。
製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS
販売元 有限会社コンピューターブレイン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820
通信販売：当社の製品が手に入らない場合,商品名,機種名,住所,氏名,電話番号を明記の上,現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料)
プログラマー及び各種スタッフ募集：㈲コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

ブロック
BREAKER
ブレイカー
壊せ!動かせ!!
つき進め!!!
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5''2DD，¥6,800
好評発売中!!
感動!一度にバーが2本
神の助けか、はたまた悪魔のしわざか?なんと、このブレイカーには、バーが2本もある!おまけに上のバーは上下にも動く事が出来る。君は一度に2本のバーを操作しなくてはいけない。
快感!縦スクロール
ブロックをくずしていくたびに、どんどん画面が縦にスクロールする!あちこちに口を開けるワープゾーン!入り組んだブロック群!ハラハラドキドキ、次々と手強い面があらわれる!
興奮!ふたり同時プレイ
ふたりプレイの時はひとりが上、もうひとりが下のバーを操る。ふたりで協力したり互いにジャマしあったりして遊べるんだけれど、プレイ中に突然バーが入れ替わったりなんてことも!
●アイテムブロック!壊すとさまざまな効果が。
ブロック上の得点×10ポイントがスコアにプラス。
バーが一定時間長くなる。
バーが一定時間短くなる。
200ポイントがスコアにプラス。
上のバーが数秒間、消滅。
赤、青、黄、緑の4色を連続してそろえるとボールがひとつ増える。
Copyright RADARSOFT 1988 by C. Kramer ※MSXはアスキーの商標です
GA夢 ガム
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
資料請求券 MSXファン

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG BIT²

近日発売

クインプル

武器はクイ!?
暑さもふきとぶアクションゲーム

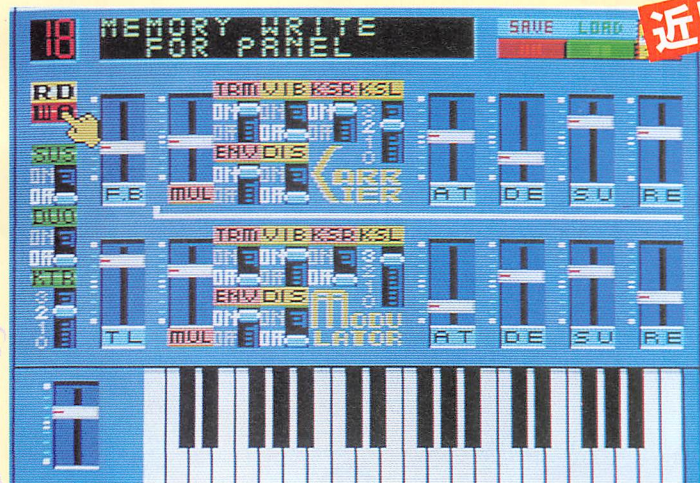
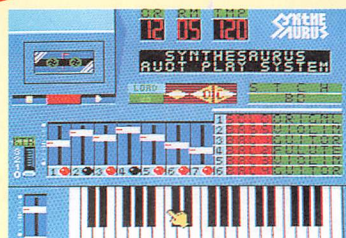
DISK版同時発売

MSX-MUSIC対応

MSX2 MEGA ROM 1メガROM・VRAM128K 定価¥5,800

シンセサウルス

君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

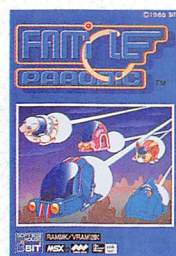
近日発売

MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX S-RAM対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽符入力による自動演奏も簡単
- 楽符プロセッサとして単独使用も可
- マウス対応ラクラク入力

好評発売中!

ファミクル・パロディック

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!
入選者に新作ソフトプレゼント
次回入選者発表は10月号です。
ファミクルパロディックのマシンと主人公達のイラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。
送り先:BIT²販売(株)「ファミパロイラスト係」
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館(くびきりやかた)
―逐電屋(ちくでんや) 藤兵衛(とうべえ)―

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作/発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

㈱BIT²正社員募集
●サウンドエフェクト(ミュージック含む) ●キャラクターデザイン ●プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

近日発売!

東京(トウキョウ)終末戦争(ハルマゲドン)

邪教集団"Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今"MIKADO"の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!

● MSX2 2メガROM　予価7,800円
● PC−8801mKⅡSR以降(VA対応)
(5"2D2枚組)予価7,800円

GAL(ギャル) WARS(ウォーズ)
きゃぴきゃぴるん♡ 期待しててネ!

ちょっぴりエッチな美少女アクティヴ・シミュレーション

●PC−8801mKⅡSR以降(VA対応)
(5"2D2枚組)　予価6,800円

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ
● PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
● PC-9801F、VF、VM、VX用
● MSX2専用(DISK版)
● X-1シリーズ全機種用
※以下通販のみの販売中
● FM-7、77シリーズ用(5"、3.5"版)
● MZ-2500シリーズ用(要増設RAM)

全機種トランプ付　価格　各6,800円

プロフェッショナル ベースボール
● MSX MSX2用(ROM版)
RAM16K以上　価格　4,800円

Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀
● PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
● PC-9801F、VF、VM、VX用
● X-1シリーズ全機種用(2枚組)
※以下近日発売予定
● MSX2専用(DISK版)

価格　各6,800円

SWEET-V2
ディスクベーシックより
10倍便利な究極のDOS

● PC-8801シリーズ、V2モード専用
価格　9,800円

JOYFUL PROGRAM LIBRARY MSX プログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー
ROM版なのにリストが見られる!
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①
● MSX MSX2用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②
● MSX MSX2用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③
● MSX MSX2用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は
通信販売実施中!　(送料無料)
①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 港区新橋4−10−7
TEL.03(432)4471

T&E SOFT®

全編アニメーシ

これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった……。

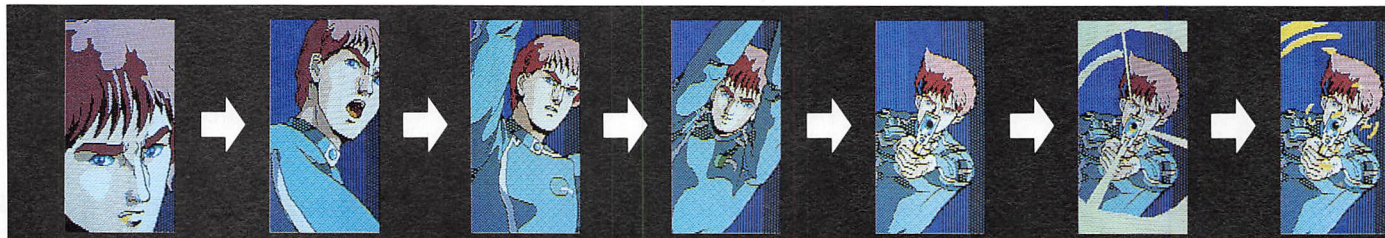
OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……
カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ――【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

●オープニングデモ(部分抜すい)

ATTACK'88 in SUZUKA

●日時/8・20(土) ●会場/鈴鹿サーキット

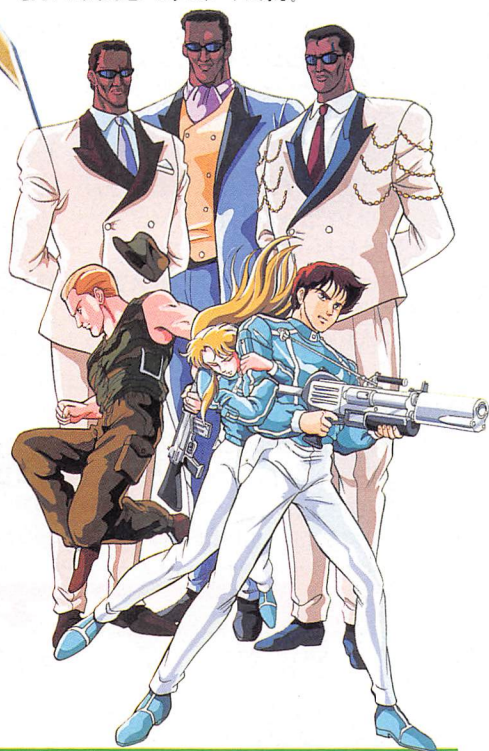
★入場無料
サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。
なお、入場希望の方は、右横にあります《アタック'88入場引換券》を切り取って、アタック'88当日必ず持参して下さい。引換券1枚で5名様入場可。

★雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

アタック'88
入場
引換券
Mファン9月号

ヨン!

A.V.G.が変わる!!

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
・PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。
・MSX2:FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
・PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
・X1 turbo:FM音源対応のステレオサウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)に可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128 Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製 1メガおよび2メガラムボードに対応。

発売機種

●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5"2D・6枚組 ¥8,800
●MSX2(RAM64K以上/VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 ¥8,800
●PC-9801VM/VX、PC-286V・5"2HD・2枚組 ¥8,800
●PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・6枚組…………¥8,800

(全機種T&E SOFT特製ディスケットケース及びメロディーモジュール付)
※MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.18 請求券 Mファン9月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

たくさんのゲスト・ビギナー待ってます！

先月でモデムのプレゼントのお知らせをしたから、そろそろたくさんの通信初体験の人がアクセスしてくるかな、なんて思いつつ今月は初心にかえってリンクスしてみます！

アクセスっていうのは通信すること

いつも「アクセス」ってふつうに使っている言葉だけど、ここでもう一度説明しよう。

「ACCESS」とは一般には接近とか入口っていう意味。で、コンピュータ用語でいうと、呼び出しのことだ。具体的にいうと、通信のおおもとになる大きいコンピュータとキミのMSXがつながって通信ができたってことなんだ。だから「アクセスする」っていうことは「通信する」っていう意味になっちゃうわけだ。

MSXを持っていたら、モデムを持っていたら、一度は通信を体験してみよう。そして、リンクスのMファンのコーナーへ「アクセス」してね！アクセスしたら手紙(メール)もよろしく。

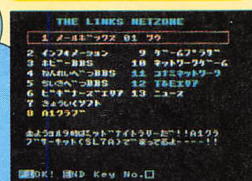
ちなみにちょっとだけやってみよう

さてさて初めての人のために右上から下にかけてリンクスの最新コーナーの『年令別BBS』にアクセスしているようすを順をおって掲載してみた。

モデムを差して、電源をONして、ID(会員番号)とパスワードを入力すれば、いちばん上のSTARTの画面になる。ここがリンクス全体の入口。赤の線で囲まれたところが、自分のメールボックス。だれかからかメールがきていれば、メールの数が表示される。どうやら1通届いているみたいだ。

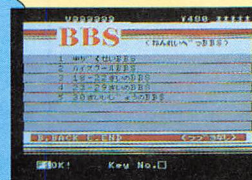
2～13番までは、リンクスのほうで用意しているメニュー。のぞいてみたいところを決めて、番号を入力。そして、信号を送るためのキー[f1]を押す。そうすれば、目的のメニューへ行けるというわけだ。

右の例ではいままでなかった4番の『年令別BBS』を選んでみた。[4]のキーのあとに[f1]を押す。すると、自動的に『年令別BBS』のメニュー画面になる。ここで、自分の年令にあった番号を同じ要領で入力すると……。見たいところの最初のページが登場（ほんとうはこの前に目次のページがあるけど、今回は省略)。順にページをめくって(NEXTの[N]のキーとやっぱり[f1]のキーを押して)いけばどんどん先の新しいものを見ることができる。なれてきたら、それぞれのボードにメールを出して意見交換をしてみよう。読んでばかりじゃおもしろくないからね。というわけで、来月は8番の『A1クラブ』についてリポートしよう。

リンクスを初めてアクセスしちゃった

START

↑この画面がリンクスの入口。玄関といった感じだ。ここから好きなコーナーを番号で選んでGO！

[4]+[f1]

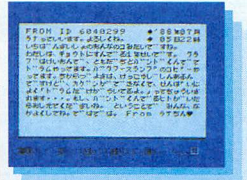
4.年令別BBS

↑STARTの画面から4番を選ぶ([4]を押したあと[f1]のキーを入力)。ここからまた5つに分離

[1]+[f1]

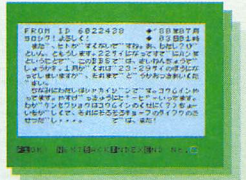
1.中学生BBS

↑ここは中学生のBBS。のぞいてみると、さっそくメールが届いている。まず、自己紹介するのが礼儀。よろしく！

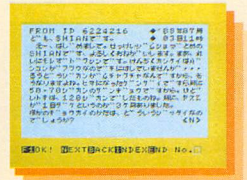
[2]+[f1]

2.ハイスクールBBS

↑ハイスクールとは高校のこと。ここにきているラナちゃんは何年かな。それにしてもバンドやってるって、スゴイ

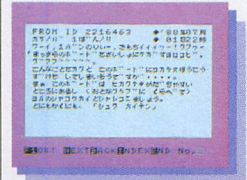
[3]+[f1]

3.18～22才のBBS

↑ここには大学生や、専門学校生、社会人などなどいろんな若い人がくるところ。この人は建設省にお勤め

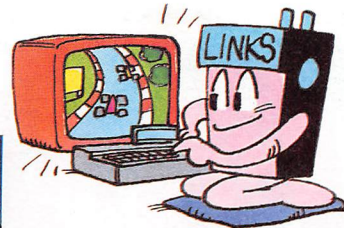
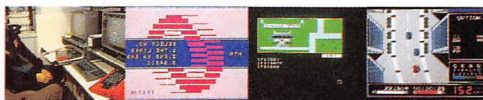
[4]+[f1]

4.23～29才のBBS

↑社会に出てはや何年、という人のコーナー。この人は設計事務所にお勤め。残業は編集部のほうがもっとつらい

[5]+[f1]

5.30才以上のBBS

↑ここはオジン、オバンのコーナー……なのかな？　紫のバックの色が高貴なんですが……(担当の年がばれる)

●リンクスのイベントのお知らせ／夏休みにリンクスでは以下のナショナルショウルームでパソコン通信のセミナーやタイラ先生の出張教室などを行う予定だ。人数制限があるので、詳しいことはリンクス(☎075-211-3441)か各ショウルームまで問い合わせを⇨仙台8月24日☎022-263-4208⇨東京銀座8月21日☎03-572-3871⇨京都8月16、25日☎075-223-2281⇨大阪梅田阪神8月8、22、27日☎06-345-4161⇨神戸8月31日☎078-391-4110⇨広島8月30日☎082-244-2181⇨福岡8月18、29日☎092-271-7466

遊・アクセスガイド
（リンクス内のイベント情報）

日程	イベント
8／1 ↓ 8	**●NWG『A1グランプリ』全国大会・地区予選** 何度も挑戦した人もいると思うけど、今度は地区代表として出場だ。野球だったら甲子園に集結するけど、NWGの場合はA1クラブのサーキット場というわけだ。日程は、1日北海道／2日東北／3日関東／4日東海、中部／5日近畿／6日中国／7日四国／8日九州。
8／1 ↓ 20	**●「ポプコム」作文コンテスト** 夏休み特別企画『パソコン通信大博覧会』の雑誌社参加企画の1つ。「あなたの街のおもしろ話」がテーマ。
8／1 ↓ 9／10	**●ガンビー・タイラの宿題オタスケマン** 夏休みの宿題で、わからないところがあったら、タイラ先生になんでも聞いちゃお！
8／2 ↓ 31	**●「マイコンBASICマガジン」プログラムコンテスト作品ダウンロード** 創刊70号をむかえた「ベーマガ」のプログラムコンテストの優秀作品をダウンロードサービス。
8／11	**●NWG『ガーリーブロック』特別大会** ネットワークを通じて、自作ロボット（ガーリー）同士の闘いが繰り広げられる。
8／12	**●NWG『ダイレス』特別大会** ボーステックが作った不思議なストラテジックゲーム。メビウスの輪のような空間をクルクル進んで自分のポールを置きつつ、相手のポールを取る。ルールはカンタンだけど、頭をつかうむずかしいゲームなのだ。
8／13	**●世界横断クイズ大会決勝戦** クイズに答えながら、世界旅行をしてしまおう、というクイズ大会。
8／15 ↓ 17	**●「MSXマガジン」千倉真理さんチャットタイム** Mマガのイベントはチャットだ。
8／20	**●『A1グランプリ』全国大会・決勝戦** おりしも、甲子園の決勝と同じ頃。雨など関係ないリンクスのほうが、先に結果がでるかな。
8／21 ↓ 23	**●「MSX応援団」女子大チャット** 女子大生の人とのチャットタイム。みんなよりおねえさんになるのかな～？　このチャットは28日～30日にもあり。
8／25 ↓ 27	**●「MSX・FAN」杯クイズ大会** 先月もお知らせしたけど、Mファンの7～9月号の中から、①ゲーム②ハード③プログラムの部門にわけてクイズ大会。優勝者にはMファン1年分とか、テレカを差しあげちゃいます！

めいおう星通信

MFN N00203M　　¥360 *****
FROM ID 6024889　◆'88年06月
けいさいの おれいて゛す。　◆ 28日21時
こんにちわ。せんし゛つ，MSX-FAN7月ご゛うをかってLINKSのへ゜ーシ゛をみたら，な，なんと!!
わたしのメールか゛けいさいされているて゛はありませんか!!はし゛めておくったのに，のせていただ゛いて，と゛うもありか゛とうこ゛ざ゛いました。うれしかったて゛すね。ほんとに....さあ，そこのきみ!!LINKSにはいって，メールをおくって，のせてもらおうて゛はないか!! MSX-FANを こんこ゛もたのしくよませていただ゛きます。ますますのこ゛はってんを いのります。
BY たかひ゜

F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

↑どうも、掲載のお礼の返事です。今後ともめげずにメールをたくさんくださいませ！

MFN N00203M　　¥620 *****
FROM ID 1007582　◆'88年07月
ここってば゛なかなかだ゛ってのっ!　◆ 23日10時
こんにちはっ．いま リンクスってば゛メニューか゛かわっちゃって チャットなんかもメニューにまて゛しんしゅつしてきちゃって ネットワークケ゛ームも すこしやすくなったし ¥もすこしやすくなったし まえよりもかいいんうんとふえて ホ゛ート゛のメッセーシ゛なんかも と゛んと゛んふえちゃって もぉー いいっ!!
このちょうしで゛ と゛んと゛んかいいんふえてほしいなっ．そこのきみも ともだ゛ちさそってみないっ?
きっとすてきなて゛あいか゛あるとおもうよっ．
from
A.ONO ― おのだ゛ ―

F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

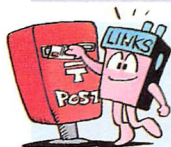
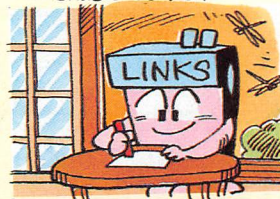
↑めいおう星通信も今月からテーマを決めてメールを交換したいと考えてる。よろしく！

毎度おなじみ、読者とリンクスの会員の人を結ぶコーナーです。いままで、初めてメールを書いてもらったのばかり掲載してきたのですが、次回からすこし感じを変えて、テーマを決めてメールを募集したいと思うのです。

それで、まず考えたのがプログラムの募集。これはメール1ページに入るぐらいの短いものだけが対象です。おもしろくて、笑えるヤツとか、見て楽しいものを待ってます。

で、そのつぎにはMファンも参加する松下さんの夏のイベント「MSXサマーフェスティバル」に行った感想文の募集。これも1ページ以内にまとめてほしい。

以上のようなテーマを毎月変えて募集。プログラムのほうはずっとやっていきたいとも考えているんですけど、そのあたりは反応を見つつ検討する予定です。あとは会員の人たちの感想に対する感想や、プログラムのアドバイスをしたりとしっちゃかめっちゃかのメール交換を期待します。う～んとメールがきたら、どんどん紹介したい。このページに載せられないぐらいたくさんメールがくるのを祈りつつ、また来月！

そうそう、優秀な作品にはテレカを用意してますよ！

THE LINKSについての質問は？

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

FAN RADAR ファンレーダー

ハル研究所
☎03-252-5561
発売中

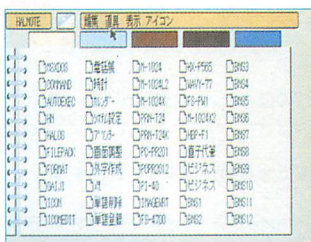
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

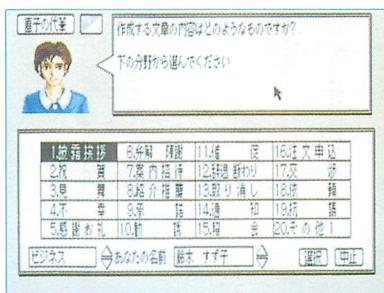
MSXは、ゲーム以外にもいろんなことができるはず。このコーナーでは、MSXの可能性を大きく広げてくれるソフトたちを、いろんな角度から紹介していこう。

！注意　これは、「HALNOTE」のアプリケーションソフトなので、別売のHALNOTEを、持っていなければ使用できません。HALNOTEの内容については、このページの下のカコミを参照してください。

作文がダメな人の賢い秘書

文章を作る「直子の代筆」って？

オフィスで使うおおまじめなビジネス文書から、個人的な秘密の手紙までがかんたんにできちゃう便利なソフトがこれ。画面の直子の指示に従って、プログラムされている文章からほしい文やあてはまる項目を選んでいくシステムで、自分で入力するのは社名、名前などの固有名詞や日付ぐらい。大きくビジネス編と個人編の2つに分かれていて、それぞれ20種類の分野の手紙(その中でさらに細かくいくつかの項目に分かれる)をさくさくっと作ってくれる。やってみるとなかなか楽しい。

↑電源を入れると、最初に出るのがこのHALNOTEのメニュー画面

↑「道具」に矢印カーソルを合わせ、直子代筆(＝直子の代筆)を始める

↑早見優みたいな直子と20種類の分野の文章が出る。これはビジネス編の文書メニュー

始めるまえに、誰が書くの？

このソフトには最初からサンプルとして文書や人名がいくつか入っている。差出人のサンプルはHAL研究所の「鈴木すず子」さん。いきなり始めると彼女の名前で文書ができてしまうので、名前を登録しなくちゃだめだ。ちなみに名前の登録は10人までできる。まず、直子の頭の上にある「名前変更」を選び、「差出人登録画面」を出す。写真右下のように自分の名前や会社名などを打ちこむ。ここで入力したものは、文書にそのまま生かされるので、個人的に出す手紙を作るときなどは会社名や役職をはぶいてしまったほうがいい。登録データには文字数制限があるので注意して入力しよう。

↑使うまえに「名前変更」を選んで、自分の名前を登録

住所を入れる場所が2か所あるのは、住所が長くて1行に入らない人のため。

↑登録された名前とデータの見本。これが差出人登録画面

↑10人まで登録できるので、みんなで使うこともできる。いっぱい登録してしよう

HALNOTEってなんだっけ!?

「ワープロにも使えてパソコン通信もできて、ついでに絵も描ける機能のあるソフトがあったらいいな」という大変な欲張りな発想から『HALNOTE』は生まれた。とはいっても、HALNOTEひとつが、その全部の機能を持っているわけじゃない。HALNOTEは、コンピュータを動かす基本能力を受け持っていて、ワープロや絵を描くソフトが、単独でも組み合わせでもきちんと動くように管理をまかされているのだ。「日本語ワードプロセッサ」などの入ったシステムディスクとHALNOTEカートリッジのセットでハル研究所から発売中。

↑システムディスクと、HALNOTEカートリッジ。定価29,800円

Ⓒテグレット技術開発㈱
Ⓒハル研究所

さっそく手紙を書いてみよう

〈例〉ビジネス編・披露挨拶で

ということで、なんだかよくわけわからない説明より、実際に手紙を書く手順を写真番号を追って解説しよう。「MSX・FAN編集部が引っ越しをした」という仮定で日頃おつきあいのある会社へ知らせる手紙を書いてみた。

①差出人の名前を登録して、ビジネス編のメニュー画面から移転の手紙が書ける分野を探す。答えは、「1.披露挨拶」。14の通知もそれっぽいけど、中をのぞいてみたら、イマイチ違っていた。②披露挨拶の中のこんなにいっぱいある文例から、ずばりの「社屋の移転にともなう挨拶」をさらに選択する。③直子から、移転したものは何ですかと聞かれる。本社、支社、店舗などの項目があるけど、どれにもあてはまらない場合はこうして打ちこむ。④移転日を直子に教える。⑤移転まえの場所も項目内になかったので、その他を選ぶ。⑥まえにいた場所を入力する。⑦直子がさらにかんたんな質問をしてくるので適当に答える。⑧貧乏でFAXがない(ほんとはあるけど秘密)とかなんとか答えていく。⑨たまに「大きなお世話／」といいたくなるような質問もしてくるけど、気にしないで素直に答えていく。⑩時候の挨拶文を選ぶ。ビジネス文書の書き出し部分で、いってみれば「やぁ、元気?」という内容に季節ものの美しい単語をくっつけたもの。とりあえず「青葉若葉のみぎり……」に決める。ところで、直子は時候の挨拶もたくさん知っているので、⑩の写真の下に3つその例をあげてみた。いいわすれたけど「入梅あけの」とか「身のおきどころのない暑さ」などの季語を書いてもらうにはそのまえにMSX2に内蔵されてる時計を合わせておかなくちゃいけない。⑪全部の設定が終わりMSX2と直子が文章を考えている。選択に使っていた矢印カーソルがあせっている顔に変わったらもうすぐできあがり／ そしてそして⑪の下の長い写真が完成の手紙。どこから読んでもスキのないまじめな挨拶状になった。ね、かんたんにできちゃったでしょ。さくさくって感じなの。

①ビジネス文書で使うほとんどの文例がこの中に。「職場の上司に不倫の恋人が出す」手紙もある

②社屋移転を。それにしても直子はていねいな言葉使いだなぁ〜

③業界では引越しが多いので有名な編集部。落ち着きがないのよ

④表情が変わらない直子。ショートカットで冷たいところが魅力♡

⑤大阪のような地方都市でもなく、どこにあったのでしょうか?

⑥じゃ〜ん。答えは第2別館でした／ 誰も知らないよねぇ、そんなこと

⑦じつは、もう夜逃げしたあとだったのです。だから1にしてぇ〜

⑧ほんとはほんとにFAXがあるんだけど、ぜったいぜったい秘密

⑨ここで社員のこころいきを問われる。2を選ぶとどうなるのかな

⑩時候の挨拶文を選ぶ。この挨拶文はほかにもいろいろ例文がある。下にその中から3つだけ紹介してみた

時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

まったく身のおきどころもない暑さですが、貴社ご多忙のことと存じます。

入梅あけのこの暑さには誠に閉口いたしますが、皆様にはますますご健勝のほどお喜び申し上げます。いつも格別なお引き立てを賜り厚くお礼申し上げます。

いちばん上の文なんかは、メーカーから編集部にくる手紙によく書いてあるよ。みんなていねいな人なの

⑪これで作業は全部おしまい。ほら顔があせってる。もうすぐ完成

昭和63年7月13日
徳間書店インターメディア
MSX・FAN
シニアエディター
今野文恵
東京都港区虎の穴1-1-1スーパードライビル
電話 03-431-1627

拝啓 青葉若葉のみぎり、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事ながらご無礼ばかりして恐縮ません。
さて、このたび当社徳間書店インターメディア"第2別館"内MSX・FAN編集部は63年7月1日をもちまして下記へ移転いたしました。おかげさまを持ちまして業務成績も順調に伸びておりますので、これを機に業務の拡大、促進を図ると共に、より多くの皆様の御要望をいただくことが出来ますよう、社員一同精いっぱい努めて参る所存でございます。
どうか今後とも旧日のご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。
まずはご案内かたがたお願い申し上げます。

かしこ

記

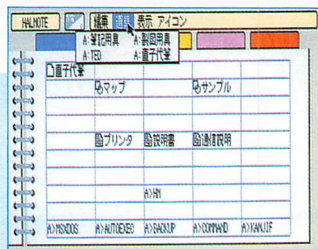
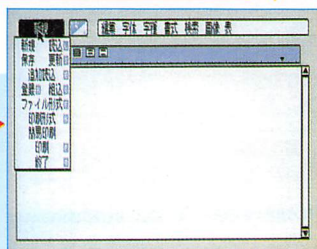
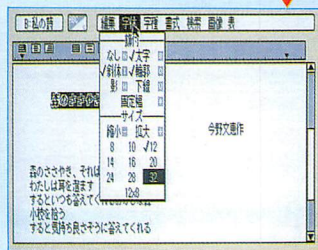
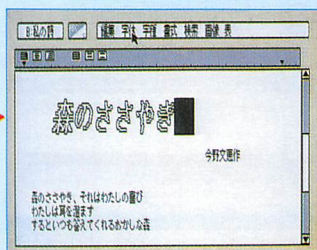
住所 東京都港区虎の穴1-1-1スーパードライビル
電話 03-431-1627

以上

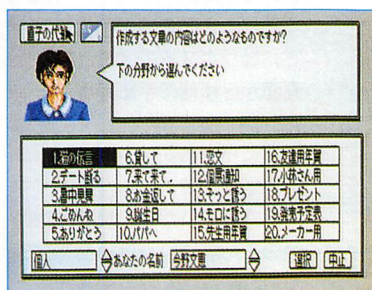
するするっと3画面分ぐらいに仕上がった手紙。移転したもの、引越すまえの場所、日付、の3つを入力しただけでかんたんにできてしまった。次のページでは図入りの手紙や個人編で作った危ない詩のサンプルもみせちゃお

くふうしだいでもっと便利に

文字をいろいろと遊んでみる

できあがった手紙が気にくわないときは、もちろん部分的に手直しもできる。それにただ文章を作るだけじゃあまりに芸がないと思う人は、HALNOTEの付属ソフト「日本語ワードプロセッサ」「図形プロセッサ」を使うといい。文章を作成中に「この手紙には堅苦しい時候の挨拶文じゃ合わない」とか「一部の言葉を変えたい」と思ってもだいじょうぶ。ちゃんと変える機能がついているのだ。文字のかたちも太字、斜体、輪郭(ふちどり)、影、の4パターンに変えられる。絵をかくのはもっとめんどくさいけど、HALNOTEを研究して使いこなせれば変化をつけられるはず。

まず、HALNOTEバインダから道具を選ぶ。そこから「筆記用具」を選び編集できる画面を読み出す

編集画面が出た。保存してある文書の中から、くふうしたい文書を読み出す。読み出す作業が続く

「字体」を選ぶとこうなる。そんでもって、自分の好きなように文字を変えたり文章の並び方を決めたりしよう

「森のささやき」という奇怪な詩。それっぽくムードを出してみようと思って、こんな感じに仕上げました

自分だけの「直子の代筆」を創る

直子が作る文書は、分野名、基本文、時候文の3つで構成されている。よりいっそう自分のことばで自分なりの文書を作りたい人はこの3つに登録されている文を自分で考えた文に変更して登録すればいい。ディスクを何枚も用意して登録すれば人数分の直子ができて、もっと実用的で楽しく使えるソフトになる。

思いきって全部オリジナルの分野に変えた。まじめなのがほとんどないね

こんなにちゃんとできた!

というわけで、HALNOTEと直子の代筆で、楽しい手紙やちゃんとした文書ができることがわかった。ここではその完成品を3例載せてみた。ちなみに、東京都港区には虎の穴という住所はない。私たちがいる所はスーパードライビルでもない。でも、MSX・FAN編集部にシニアエディターという人はいます。

■個人編・その他

森のささやき

今野文恵作

森のささやき、それはわたしの喜び
わたしは耳を澄ます
するといつも答えてくれるおかしな森
小枝を拾う
すると気持ち良さそうに答えてくれる
『いや…』

森のささやき、それはわたしの喜び
森のささやき、それはわたしのもの

直子が書いてくれた奇怪な詩。タイトルの文字や文章の位置に凝ってみました。

■ビジネス編・案内招待

昭和63年7月18日
徳間書店インターメディア
MSX・FAN
シニアエディター
今野文恵
東京都港区虎の穴1ー1ー1
スーパードライビル
電話　03ー431ー1627

拝啓　まったく身のおきどころもない暑さですが、貴社ご多忙のことと存じます。
さて、このたび弊社では**納涼花火大会**を下記要領で催すこととなりました。一年の節目を迎えご多忙のところ恐縮でございますが、日頃のご厚情に対していささかの謝意を表し、また親睦を深めたく存じます。万障お繰合わせのうえ、何卒ご参集下さいますようお願い申し上げます。
尚、会場の予約、準備などの都合がございますので、**8月1日**までに御返信下さるようお願い申し上げます。
略式ながら書中にてご案内申し上げます。

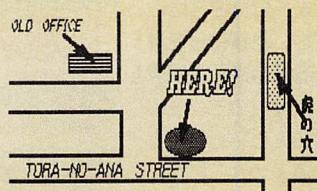
かしこ

記

1.　日時　63年8月8日
2.　会場　おろち川
3.　会費　2000円

以上

小さくて読みにくくなってしまったけど、2行めの斜体と影と輪郭で変化した大きめの文字は「納涼花火大会」と書いてあるの

■ビジネス編・披露挨拶

昭和63年7月18日
徳間書店インターメディア
MSX・FAN
シニアエディター
今野文惠
東京都港区虎の穴
1ー1ー1
スーパードライビル
電話　03ー431ー1627

編集部移転のお知らせ

拝啓　青葉若葉のみぎり、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事とはいえご無礼ばかりして相済みません。
さて、このたび当社徳間書店インターメディア"第2別館"内MSX・FAN編集部は63年7月1日をもちまして下記へ移転いたしました。おかげさまを持ちまして営業成績も順調に伸びておりますので、これを機に業務の拡大、促進を図ると共に、より多くの皆様の御愛顧をいただくことが出来ます様、社員一同精いっぱい努めて参る所存でございます。
どうか今後とも倍旧のご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。
まずはご案内かたがたお願い申し上げます。

かしこ

記

住　所　東京都港区虎の穴1ー1ー1スーパードライビル

電　話　03ー431ー1627

以上

前ページの手紙に地図を入れてみた。図形プロセッサを使うとこんなこともできる。でもこの地図はうそんこだよ

発売中のゲームを再チェック！ ON SALE

期間／6月15日から7月14日まで

J&P町田店の平田さん

★印……………MSX2専用
(R)………………ROM版
(D)……………ディスク版

協力：J&P町田店

※サウンドウェア付きもあり、価格はMSX、MSX2ともに12,300円。

6月

16日／★ヨトゥーン
ザイン・ソフト(D)7,800円
モンスターとも会話ができ、説得も可能な異色RPG。悪の修道士に呪いをかけられた姫の呪いを解き、悪の修道士を倒すのだ！

17日／★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
ソニー(D)6,800円
6月号〈COMING SOON〉110ページ、7月号〈FAN NEWS〉94～99ページ、8月号〈FAN ATTACK〉14～19ページで紹介

21日／★ファミリーボクシング
ソニー(R)6,800円
6月号〈COMING SOON〉111ページ、7月号〈FAN NEWS〉109ページで紹介

21日／★囲碁倶楽部
ソニー(D)30,000円
7月号〈COMING SOON〉113ページで紹介

21日／スペースシャトル
ポニーキャニオン(R)4,900円
7月号〈COMING SOON〉114ページ、8月号〈FAN NEWS〉106ページで紹介

21日／★ゾンビハンター
ハイスコアメディアワーク(R)5,800円
6月号〈COMING SOON〉114ページ、8月号〈FAN NEWS〉104ページで紹介

22日／★ドルイド
日本デクスタ(R)6,800円
2月号〈COMING SOON〉113ページ、4月号〈FAN NEWS〉106ページで紹介

25日／★燃えろ!!熱闘プロ野球'88
ジャレコ(R)8,500円
5月号〈COMING SOON〉114ページ、6月号〈FAN NEWS〉102ページで紹介

7月

1日／★センサーキッド
ソニー(R)6,800円
8月号〈FAN FAN BOX〉31ページで紹介

1日／★殺意の接吻
リバーヒルソフト(D)6,800円
7月号〈COMING SOON〉114ページ、8月号〈FAN NEWS〉100ページで紹介

7日／★直子の代筆
ハル研究所(D)8,800円
今月号〈FAN RADAR〉92～94ページで紹介

8日／★TDF怪獣大戦争
データウエスト(D)6,800円
7月号〈COMING SOON〉114ページで紹介

8日／★シャドウハンター
チャンピオンソフト(D)6,800円
ある女流作家の身に起きた殺人未遂事件。真犯人を見つけ出す依頼を受けたキミは調査に乗り出すが、そこへ殺人事件が起きた。はたして真犯人は……。本格的推理アドベンチャーゲーム。

11日／★ディスクステーション 創刊準備号
コンパイル(D)980円
7月号〈FAN FAN BOX〉32ページ、今月号〈FAN FAN BOX〉30ページで紹介

13日／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)
★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)
光栄(R)9,800円
6月号〈COMING SOON〉110ページ、7月号〈FAN NEWS〉94～99ページ、8月号〈FAN ATTACK〉14～19ページで紹介

14日／★ミュール
ビー・ピー・エス(D)7,800円
今月号〈FAN NEWS〉103ページで紹介

14日／★ソリテアロイヤル
ゲームアーツ(D)6,800円
6月号〈COMING SOON〉113ページ、7月号〈FAN NEWS〉108ページで紹介

14日／★ルパン三世 バビロンの黄金伝説
東宝(R)7,800円
7月号〈FAN NEWS〉100ページで紹介

8月27日発売予定

60ステージ+エディット機能で左脳を刺激する
発売日が待ち遠しいアクションパズルの快作!

王家の谷

エルギーザの封印

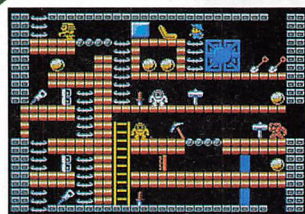
コナミ
☎03-264-5678

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

MSX2専用版タイトル

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)※
価格	5,800円

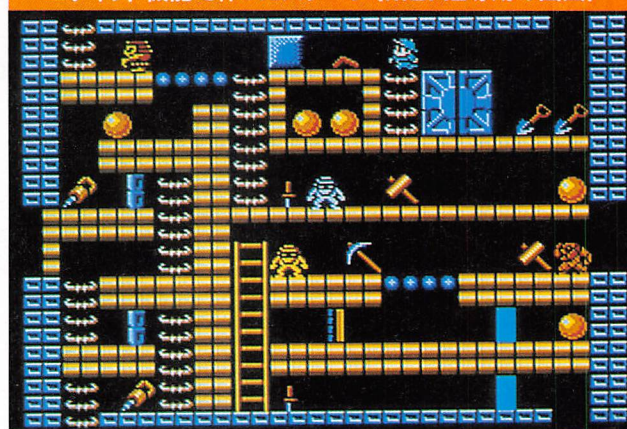
MSX版のタイトル画面

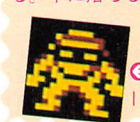
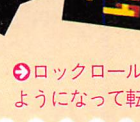
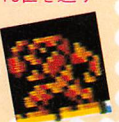
考古学者になったつもりで、探検のルールと基礎知識を修得する

MSX版でのエディット画面

ステージは下の写真のような感じの、設定としてはピラミッドのなか。ここにはSOUL STONE(魂の石)によって封印された扉があり、ソウルストーンをすべて集めて扉の前に立つと、扉が開きつぎのステージへ進める。

ここでは、プレイヤー(考古学者のビック13世)の行動にいろいろな制限がある。①アイテムを持っているときと頭の上にすぐフロアがあるときはジャンプできない②アイテムは1つしか持てない③掘り道具は持ってしまったら手放せない④落下中は左右に動けない⑤ハシゴには飛び移れない。と、なかなか厳しい。アイテムにも制限がある。武器はいくら使ってもいいのに、掘り道具は使うとなくなってしまうのだ。そして、モンスターはいくらやっつけてもしばらくするとおかわりが出てくる。

エディット機能で作ったステージ(MSX2専用の画面)

敵キャラ

スロウマン。左右に行き来する。下に落ちる

ピョンシー。跳ねながらビック13世を追う

フロウマン。ビック13世を追い回す

ロックロール。石のようになって転がる

アイテム(武器)

剣。ビック13世以外にあたるまで飛び続ける

ブーメラン。ある程度飛ぶともどってくる

アイテム(掘り道具)

ハンマー。横にある掘れるフロアを1枚掘る

ドリル。横にある掘れるフロアを2枚掘れる

スコップ。下にある掘れるフロアを1枚掘る

ツルハシ。下にある掘れるフロアを2枚掘る

ふつうのパーツ

掘れるフロア。掘り道具で1枚か2枚掘れる

掘れないフロア。下にも横にも掘れない

ハシゴ。昇り降りのみ可能。飛び移れない

ソウルストーン。これをすべて取らなくちゃ

扉。ソウルストーンをすべて取ると開く

柩。スロウマンかフロウマンが出現する

ワナのパーツ

重いドア。黄色いほうからしか開かない

回転ドア。白いほうから半回転しながら開く

消える橋。上を2回歩くと消えてなくなる

消えるハシゴ。3回通ると消え、最上部が掘れるフロアになる

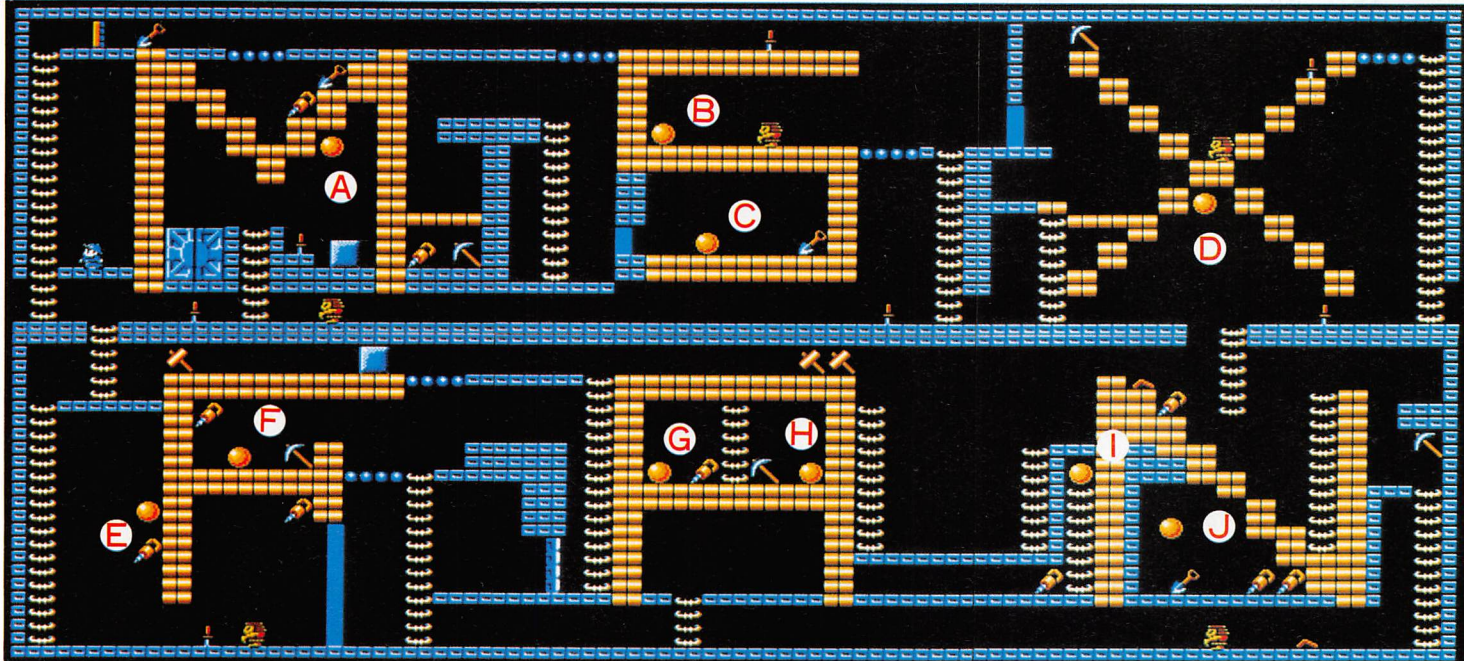
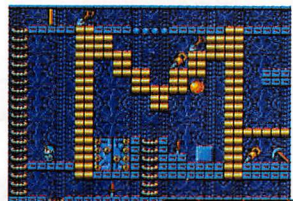
ストーン。押すと動き、下にも落ちる

壁のワナ。通ると1枚の掘れるフロアになる

※エディット機能で作ったステージは、テープ、ディスク、新10倍にセーブできる

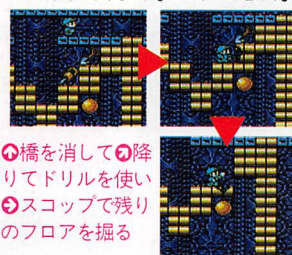
©コナミ

発売前にプレイしている感じで、エディットしたステージを解いてみよう

はじまりはじまり

⇨かんたんな全体マップは見られる

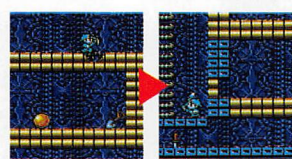
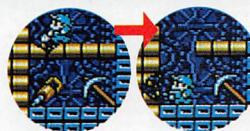
1ステージの大きさは1～6画面ぶんで、縦に長いのや横に長いのなどまちまち。このステージ「MSX・FAN」(※らんがいさんしょう)は最大の6画面ぶんだ。このステージを使って、ソウルストーンの基本的な取り方を披露するので、頭のなかでシミュレーションプレイ(ああしてこうしてなどと考えて)みよう。

フロアを掘ってⒶを取る

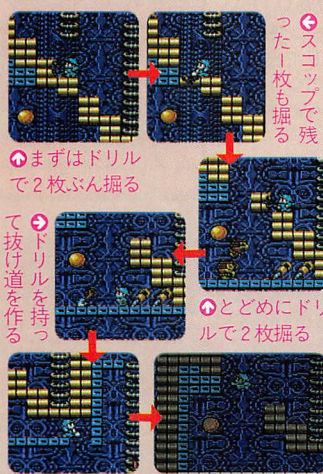
まずは手順を無視してMのところにあるⒶを取ってみよう。橋は2回通れば消えるから、①橋を消して下に降り②右上にジャンプしてドリルを取る③ドリルですぐ右のフロアを掘り④ジャンプしてスコップを取る⑤スコップで1枚ぶん残ったフロアを掘り⑥ソウルストーンに向かって飛び降りる。これでOK。

⇧橋を消して⇗降りてドリルを使い⇨スコップで残りのフロアを掘る

出口を考えてⒸを取る

つぎはすこしパズルぽいSのところのⒸ。Sの下の部分から入り、Ⓒを取って出ようとすると、壁のワナに掛かってSの下に閉じこめられてしまう。ここにはスコップしかないため、どうあがいても出られないのだ。

そこで、Ⓑのあるフロアをツルハシで掘ってSの下の部分に降りることになる。

⇧Ⓑの右のフロアを掘って降りる

⇦ドリルを持って出口を作る！

Ⓒを取って安心したのもつかのまMの右下にある小部屋にもワナが待っている。小部屋に降りるときにツルハシを取ってしまうと出られなくなるのだ。

ジャンプでⒿを取る

⇧まずはドリルで2枚ぶん掘る
⇦スコップで残った1枚も掘る
⇧とどめにドリルで2枚掘る
⇨ドリルを持って抜け道を作る
⇧抜け道を完全に作っておく
⇧左ジャンプでソウルストーンを取る！

NのところにあるⒿは左下の三角形の部屋でジャンプしても取れない。ジャンプで取れるのは1キャラクタ半までなのだ。

転ばぬ先の杖

⇧壁が出現したら左上のハンマーで⇨通路を開ける！

Fのところにある壁のワナは、壁が出現したとき、すぐに通路を開けておける。Fの左上にあるハンマーを使うのだ。そうしないとあとあとたいへんだ。

⇦すべてのソウルストーンを取り扉の前に立つ。クリアだ

※エディット機能でディスクに作ったステージには、この「MSX・FAN」のように名前が付けられる。(名前でセーブされる)。ちなみに、ステージMSX・FANは、メーカーのコナミさんに作ってもらったもの。コナミ主催のエディットコンテストもあるそうだし、超絶技巧ステージを作って友人を徹夜地獄に追いこんだり、その逆をやられたりと、激ペナよろしくエルギーザもこのさき長く付き合えそうです。

パズラーになった気分で、はじめの10ステージのマップから解法を考える

そういうわけで、ステージ「MSX・FAN」で鍛えた明晰な頭脳を持って実際のステージ1〜10を解いてみよう(マップには画面表示に合わせて英語でSTAGEとした)。マップのわきにあるイラストのところには、頭のなかで解いているときに見落としそうなルールの復習や知っていないと解けないテクニックが書いてある。また、○分で○級という難易度は、編集部が設定したパズルとしての難しさで、4段まである。解答はゲームを買って自分でプレイして確かめるしかないので、あしからず。ステージ30くらいからは「3日で4段」クラスのステージの連続になるくらい奥が深い/

さて、ここから先は、プレイしたときの感じやちょっとしたヒントになる。パズラーしたい場合は、マップとにらめっこしてから読むほうが効果的です。

●ステージ1〜2

マップの上下左右がつながっているのがポイント。

●ステージ3

はじめての本格パズル。掘り道具を使う手順に注意。マップの上のイラストがヒントだ。

●ステージ4

回転ドアの向きと扉のワナに注意すればハンマーは不用。

●ステージ5

ルールを思い知らされる。アイテムを持っていてもハシゴは昇れます。

●ステージ6

手順とタイミングがミックスされた、まさにアクションパズル。「モンスターは、やっつけなくてもしばらくウロウロしているとそのうち自滅する」という特性を利用しないと解けない。おかわりが来るまえに走り抜けるのだ。このステージで初登場のロックロールは、このあとずいぶんお世話になる。

●ステージ7

ピョンシーは飾りのようなもの。手順がすべて/

●ステージ8

迷路ぽさがウリ。マップがあるとあまりにもかんたんだ。

●ステージ9

ビック13世が1キャラクタ半ぶんしかジャンプできないのがミソ。上へも横へもとどかないときはモンスターに助けてもらわないと。

●ステージ10

消していい橋といけない橋を見分けないとアウト。

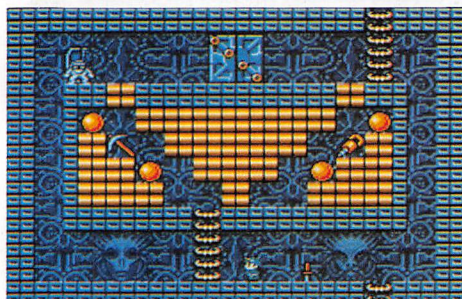
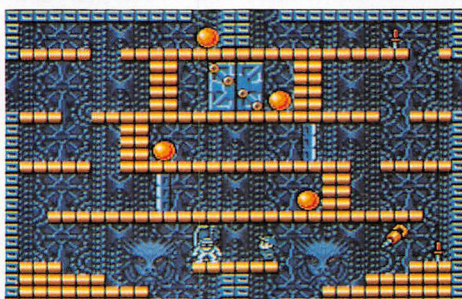
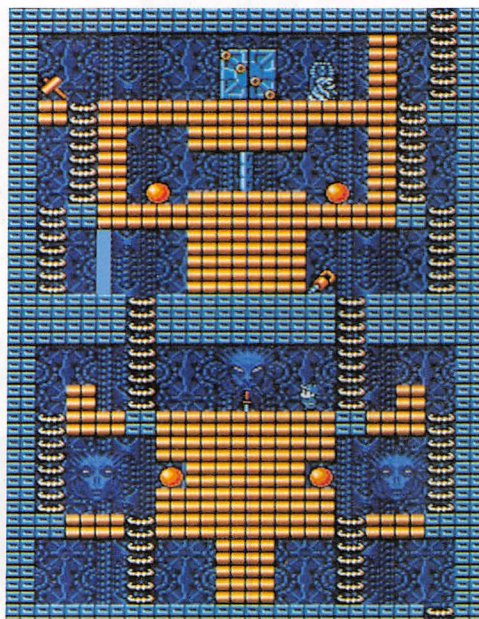
▲つぎのピラミッドへ

ステージ10をクリアするとつぎのピラミッドへ進む。ピラミッドが変わると背景やフロア、ハシゴなどのキャラが変わり、気分一新/ という気分になれるのだけれど、そこはゲームが発売されるまでとっておこう。

STAGE1 SOUL STONE 4 5分で8級

STAGE2 SOUL STONE 4 5分で6級

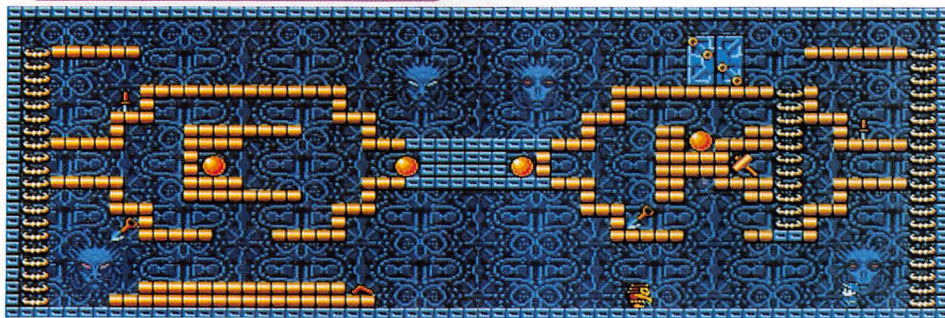
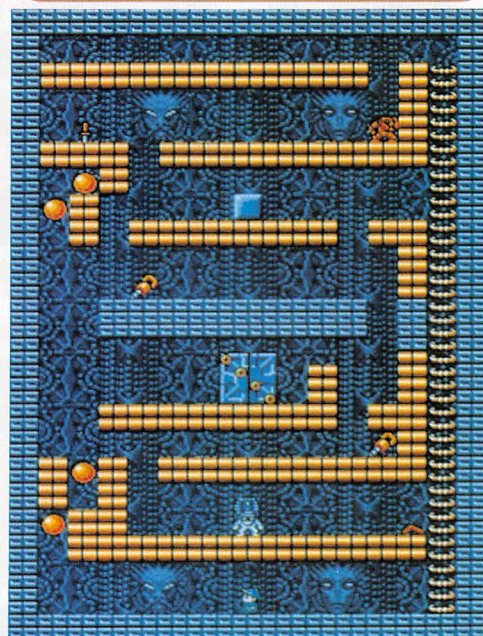
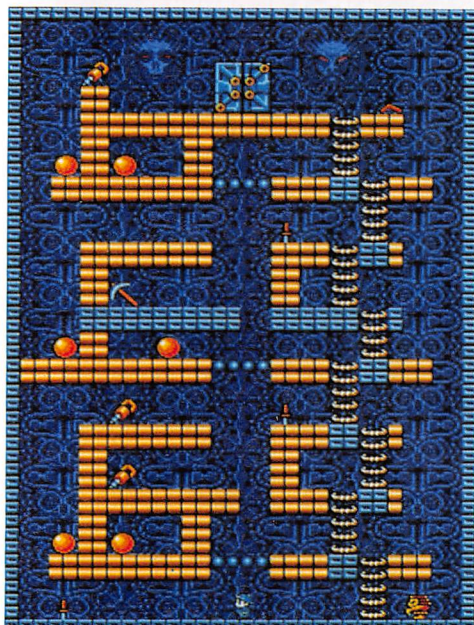
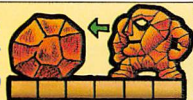
アイテム持ちはジャンプできない

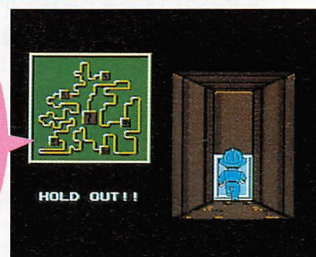
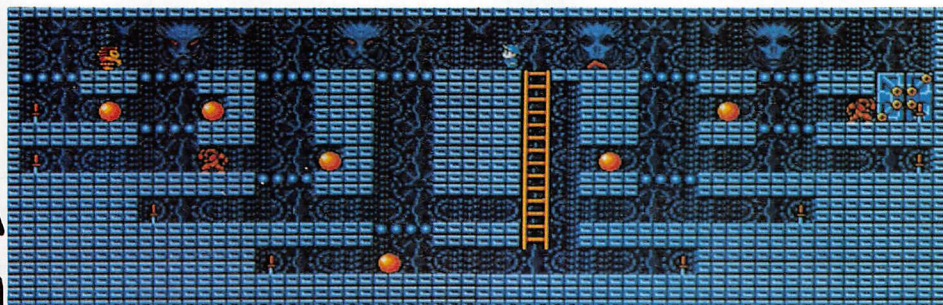
ビック13世は武器にしろ掘り道具にしろ、アイテムを持っているとジャンプできない。剣を持ったままだったりすると、ステージ1ではすぐ左上に行きたくても行けないし、ステージ2では下に落ちてしまうのだ。

出口や入口の確保が大切

イラストは、ステージ3をはじめてプレイしたときに起こりやすい現象。「そのままでは扉へ行けない」というパズルを見落とした結果だ。ソウルストーンをすべて取っただけではクリアにならない/ そして出口。いちばん右上のソウルストーンを取るときにツルハシを使ったりすると、出口がなくて閉じこめられる。

STAGE3 SOUL STONE 4 10分で5級

STAGE5 SOUL STONE 4 10分で5級

STAGE6 SOUL STONE 4 10分で3級

STAGE7 SOUL STONE 6 10分で3級

モンスターに助けてもらう

ロックロールが石のようになって止まっているときは安心して上に乗れる。また、ビック13世は足元に半キャラぶんのアキがあってもふつうに歩けるのだ。

STAGE8 SOUL STONE 6 10分で5級

STAGE9 SOUL STONE 6 10分で4級

ロックロールを自由に止める

石のようになって転がっているロックロールに武器を投げると、あたった場所で止まる。手がとどかないときのイス代わりになるのだ。

STAGE10 SOUL STONE 6 10分で5級

次号は全マップ+エディットの見本市で超特大アタック。だから待ち遠しい!

発売中

ドラクエIIタイプの本格的RPG登場!

スキャップトラスト
☎03-407-0687

※ディスク版は8月28日発売予定でオープニングのみMSX-MUSIC対応になります。

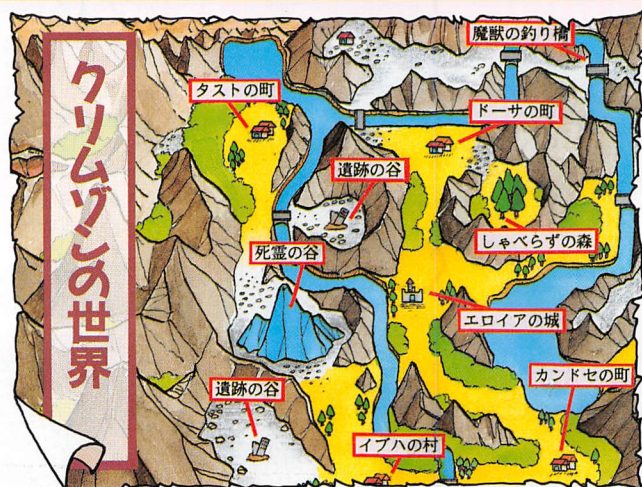
媒体	2DD ♪	媒体	ROM
対応機種	MSX2	対応機種	MSX2
VRAM	128K	VRAM	128K
セーブ機能	PAC	セーブ機能	PAC
価格	6,800円	価格	7,200円

謎につつまれた統首クリムゾンの魔の手から超未来世界を救え!

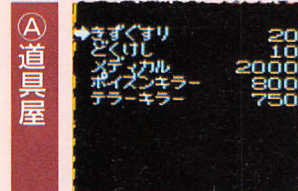
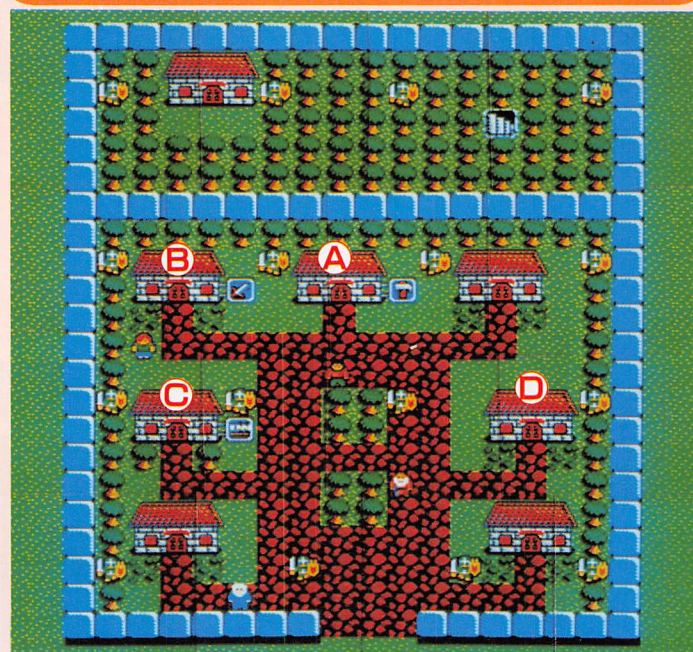
時は超未来。荒廃した世界を支配するのは凶暴な統首クリムゾンだった。父が死に母が死の床に伏したいま、キミは両親の無念を晴らし世界をクリムゾンの恐怖から解放すべく旅立つ決意を固めたのだ。しかしクリムゾンを倒すには3つの勇者の証と5つの宝玉を探し出さなければならず、キミの前途は困難を極めていた。ストーリーの違いはあるが、ゲームの感じはドラクエIIぽいので、だれでもスムーズにクリムゾンのゲーム世界に入っていける。

⊖DEX値が増えると敵からの攻撃を受けにくくなる

⊖倒した敵はガイコツになり、くずれるように消える

打倒クリムゾンへの長旅はこの「タスト」の町から

魔法はお金しだい

魔法は魔法の道具とMP(マジックポイント)を消費して使う仕組みになっている。もちろん、魔法の種類によって消費するMPは変わる。目新しいのは、いくらMPがあっても、魔法の道具がないと魔法が使えないというところ。魔法の道具は治療用、攻撃用、ワープ用の3種類に大別され、基本的には町の道具屋で買える。といってもたいへん高価で、なかには店では売られていない種類もある。とりあえず、お金を集めて魔法の道具をたくさん買いこまないと、思ったように魔法が使えないのだ。

きずぐすり	20
どくけし	10
メディカル	2000
ポイズンキラー	800
テラーキラー	750

⊕下の3品が魔法の道具。町の道具屋で購入するのだ

⊕この町には基本的な施設がそろっているので、しばらくはここを足場にするといいだろう。上の壁に囲まれた家へはもう少しあとになるまで行けない

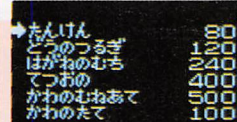
Ⓑ武器屋

たんけん	80
どうのつるぎ	120
はがねのむち	240
てつおの	400
かわのむねあて	500
かわのたて	100

⊕まずは短剣と皮の盾がお勧め

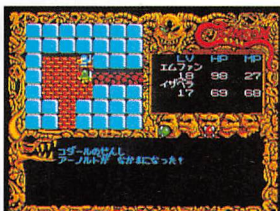
Ⓒ宿屋

⊕宿泊客からの情報も忘れずに

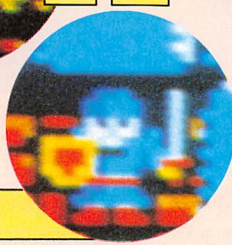
Ⓓ自宅

⊕このあとすぐに母親は息をひきとる。200Gのお金を残して……

©スキャップトラスト/クリスタルソフト

広大な世界のどこかにいる2人の戦士を捜せ!

はじめにドラクエIIぽいといったのは、このゲームでも世界のどこかに2人の仲間がいて、仲間を捜すことが謎解きになっているからだ。謎解きのヒントは、町やお城やなんとダンジョンなどでのいろいろな人との会話に、ちらほらしているのだが、あまりストレートなヒントはない。あのへんかな、このへんかな、といった具合に、足を棒にして捜すのだ。

←1人目はダンジョンに

←加えるにはある条件が

↑HPが高く攻撃力も強い。魔法も十分に使いこなすことができる

↑女だけのエロイア城から派遣された女戦士でMPが高く重要な存在

←守備力が高く魔法もそこそこ使える。ある重要アイテムを持っている

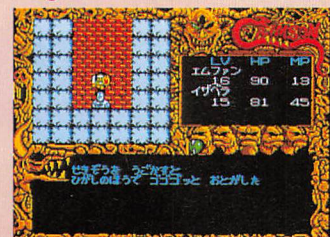
死霊の谷や魔獣の吊り橋、不気味な土地で起こるイベントを紹介

クリムゾンの世界そのものはそれほど広くはない。しかし、マップ上に存在する城や遺跡、森や谷といった地形に足を踏み入れると、その場所が拡大され、複雑怪奇なダンジョンが現れる。この仕組みがクリムゾンの世界を見かけ以上に難解なものにしているのだ。また同じ人物でも状況によって会話の内容が異なるので、何か新しい展開があったらまめに話しかけてみよう。船は中盤以降の重要アイテムで、今まで行けなかった場所へ行けるようになるだけでなく、川を気にせず移動できるようになるのだ。

↑青い石をはめたとき何が起こるのか

↑この城へ来るにはまず船が必要だ

↑帰れだなんて何かあるに違いない

←上の地形はキャンプ場だ

↑いったい何が起こったのだろう?

↑こいつが魔のタンイーターなのか

冒険者たちを待ち受ける、美しくも恐ろしいモンスターの数々!

このゲームには美しいグラフィックで多種多様なモンスターが登場する。攻撃パターンは剣や道具などによる基本的な攻撃のほかに、毒による攻撃やこちらを石化し体の自由を奪う攻撃、そしていちばんやっかいな恐怖を武器に闘争心を奪う攻撃など、その方法もバラエティーに富んでいる。敵は1～7匹のグループで攻撃してくるので戦術的判断も重要になってくる。敵全体にダメージを与える攻撃魔法があれば戦闘はかなり楽だ。

↑身の毛もよだつ声で相手を戦闘不能にする

↑名前どおり相手の体を毒でおかし攻撃する

↑輝く目を見てしまうと体の自由が奪われる

↑遺跡の谷に現れる盗賊。序盤戦では強敵

↑地下ダンジョンに現れ相手の自由を奪う

↑モグラ型の怪物で鋭い爪を武器にする

↑ゾンビだけあって再び葬るのには手こずる

↑野生の獣が凶暴化したものと思われる

↑中盤以降に登場する強敵。HP100以上

発売中

FAN-NEWS

美少女戦闘マシンが主人公のAVG

THE 4TH UNIT 2
第4のユニット2

データウエスト
☎06-968-1236

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
データ機能	ディスク
価格	7,600円

謎の軍事組織WWWFと国連統合軍との戦い

武器売買で世界をあやつろうとする悪の組織・WWWFの越中博士が遺伝子操作によって人工的に造りだした、B．S．(強化人間)のブロンウィンが主人公。一見普通の女の子であることがミソ。事件がなければ女子高生してるのだ。

前作でWWWFを逃げ出した越中博士と、同じB．S．であるアッシュ、セスとともに国連の秘密軍である統合軍に所属している。

↑ブロンウィンは学校を早退してきたので、制服を着ている

前作「第4のユニット」とは…

WWWFの開発した強化人間、B．S．(バイオニック・ソルジャー)試作品No.4ブロンウィンが国連統合軍にうばわれた。ところが統合軍の輸送機がWWWFに追撃されて墜落し、ブロンウィンは行方不明になってしまった。気絶したブロンウィンは高校生の武藤優介に彼の学校の裏山で発見され助けられる。プレイヤーは記憶喪失状態のブロンウィンとなり優介の町で自分の目的を捜査するのだ。

↑優介の学校中心に捜査を進める。左の地図は優介の住んでいる町だ

今回の任務は敵の「サイボーグ計画」の調査

ブロンウィンは越中博士の娘、越中りょう子となり、人格形成という目的で高校生として生活していた。そんなとき、世界各国で要人が誘拐されるが、すぐに解放されるという事件が多発した。おかしなことに、誘拐された要人たちは誰もが好戦的になり、世界中でいつ戦争が起きるかわからないという状態になってしまった。

また、統合軍情報部がWWWFに潜入させていたエージェント・滝沢悦太郎はWWWFの新計画「サイボーグ計画」についての情報を入手した。越中博士は、ブロンウィンにセスとともに滝沢と接触し情報を授受、確認するという任務をあたえた。

滝沢との約束の場所に行くと彼はWWWFの兵士に連れさられようしている。そこでブロンウィンたちは兵士を倒すが、ダルジィと名のる女B．S．が登場し、セスと滝沢はサイコパワーで吹き飛ばされる。ブロンウィンもサイコパワーで対抗しようとするが、敵のサイコパワーを封じこめる装置によって攻撃能力を消されてしまう。ブロンウィンは捕らえられ、敵のUFOに監禁される。ところが、このことが敵の内部に潜入するよい方法となる。ブロンウィンはろうやを出られるのだ。

→滝沢をセスとともに捜しにきたら……

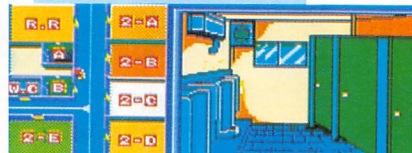
→楽しい学園生活をおくるブロンウィン

↑ダルジィとの戦闘シーン。技を選ぶとかってに戦う

←ところが2人が登場する。なぜだろう

↑WWWFの首脳。前回の作戦が失敗して不機嫌

↑おっかなそうなダルジィというヤツが出てきた

↑悲しみのろうや。セスや滝沢は死んでしまったのか

↑ろうやを脱出したら、UFOの中を探索するのだ。危険がいっぱいだぞ

©データウエスト

発売中

スペースコロニー経営戦略ゲーム

ミュール

M.U.L.E.

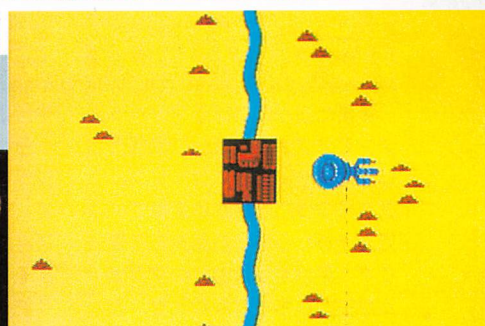
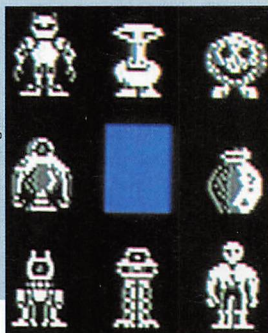
ビー・ピー・エス
☎045-931-0151

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

スペースコロニーを開拓

地価高値安定のおりいかがおすごしでしょうか。地上げ屋が怖くてよく眠れない？　そういう人におすすめのソフトです。

このミュールはスペースコロニーで資源を調査、開拓して大金持ちになろうというのが目的です。1か月に1区画ずつ土地をもらってミュールと呼ばれる作業用ロボットで食料、エネルギー、鉱物、宝石の4つの生産物をつくります。1か月ごとにそれぞれの生産物の出来高が表示されるので、これをもとに生産物を競売にかける。競売＝取引ですから当然安いときに買い、高いときに売って大儲け、といったかけひきが重要になります。ボードゲームっぽいアメリカ産のストラテジックゲームです。1～4人用ゲームとコンピュータデモがあり、難易度はビギナー、スタンダード、トーナメントの順に上がります。

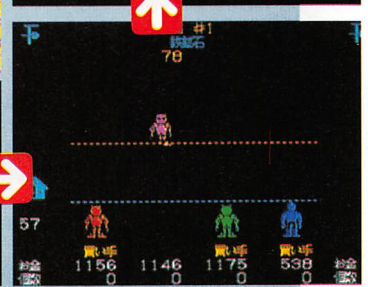
みんなを乗せた宇宙船がやってきてゲームが始まる。眼下に広がるこの土地に眠る巨万の富がキミたちを待っている。

1段目左からメクトロン、ゴルマー、バッカー。2段目左からボンソイド、スフェロイド。3段目左からフラッパー、レギー、ヒューマノイド。といった個性的な宇宙人たちの中から、好みのものを選んで出発

トーナメントモードでプレイ

土地を決めて自分の番がまわってくると、町の中央からスタート。まずミュールを買い、自分の土地は何の産業が適しているのか(川沿いでは食料、平地ではエネルギー、山では鉱物、平地と山で宝石)ということを考えてミュールを改造。そして、改造したミュールを自分の土地へ持っていき、設置すれば作業完了です。すべての作業を終えたなら酒場へ行って残り時間をお金に換えてもらう。全員の作業が終わると生産そして競売が始まります。競売は売り手と買い手が画面の上下に別れ、(上が売り手、下が買い手のキャラ)売り手が下に行けば行くほど値は下がり、買い手が上に行くほど値は上がります。売り手買い手双方が納得のいく線で接触すると取引が成立。妙にせこいヤツなど相手の性格が手にとるようにわかって楽しい。こんな楽しいことが12ターンも続くので徹夜の連続で夏休みが終わってしまうのでわたしは悲しい。

1ターン終了ごとにすべての資産を合計した長者番付が表示される

ワンプスという原住民を解放するかわりにお金を手に入れたところ

土地を競売しているところ。トーナメントモードだと土地の売買までできる

ミュールを買って上の工場で改造する

1ターンの作業が終了したらPUB(酒場)に行こう

鉱石の競売。上が売り手、下が買い手。黄色の線は言い値で青い線は買値だ

突発事故のかずかず

突然の事件が1人のプレイヤーに1ターンにつき25%の確率で起きる。もうかっている人には災難が、損をしている人には幸運がくることになっている。他人の不幸ほどおもしろいことはないので、ここでは災難の数々を集めてみた。

海賊船

火事

害虫

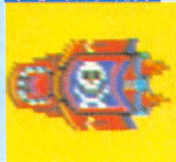
台風

隕石

故障

©ビー・ピー・エス

発売中

素早く撃ったが勝ちの拳銃アクションゲーム

東芝EMI
☎03-847-1494

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	―
価格	5,800円

ハデなアクションで撃ちまくろう

悪漢たちがのさばるマンハッタンでマグナムを唯一の武器として対決をいどむニコルソン。敵を見つけたらすかさず撃て/見つかったらやられるまえに撃て// 悪いヤツはおれのマグナムが生かしちゃおかねえぜ、という感じでストレスを解消するかのごとく、画面上の敵を片っ端からやっつけるゲーム。

敵の弾をかわす行動を起こしたり、やられた敵のリアクションが妙にハデだったりして、演出がやけに細かいぞ。

8つのシーンからなるステージが6つ。つまり48シーンあって、8シーンごとにステージボスとの対決があるわけ。ボスにはそうとう苦労させられる。

銃弾を10発撃つと弾をこめるために数秒つぎの弾を撃てないので、それも注意しよう。

↑まにあわなかったら〔SHIFT〕を押して攻撃をかわす。タイミングが問題

←敵を撃ちとったりの図。これはステージ2のボスをやっつけたところ

↑敵を発見したらスコープにとらえて撃つ

↑マップを拳銃のスコープが移動。自分中心に街を見渡しているわけだ

画面表示をよく見ながら行動する

敵がどちらの方向にいるかを矢印で知らせてくるので、そちらのほうにスコープを移動させる。敵が出てきたら、スコープ内に取りこんで撃てばいいわけだけど、当然敵だって逃げるしこちらに撃ってくる。ただ、敵は撃つ前にカウントしてくれるので、これにあわせてよければいい。「3、2、1、0、バン」てな感じで撃ってくるので、0から撃つまでのわずかな間によけよう。早くよけすぎると、やられてしまうのだ。

スコア表示 ゲームオーバーになったらこのスコアのベスト3を表示する

スコープ 敵や街に落ちているBOXをねらう。何でもないところで黄色くなったら防弾チョッキのありかを示す

センサー 矢印でその方向に移動すれば敵に会えることを示す

プレイヤー数 自分があと何回チャレンジできるかを示す。5万点ごとに1up

防弾チョッキ表示 これを持っていると敵の攻撃から数回身を守れる。各シーンに1個隠されている

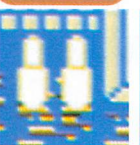
ステージ表示 今どのステージ、シーンをやっているかを表示する

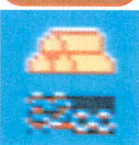
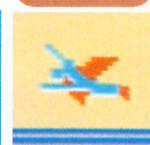
ライフ値 時間、弾数の残りをあわせたもの。当然0になれば1人死ぬ

マグナムとアイテムだけがオレの味方

センサーにしたがって移動していると、たまにBOXが落ちていることがある。こいつをみつけたら、撃ってみよう。アイテムが現れるぞ。空箱のこともあるけどね。出現したアイテムはもう一度撃つと手に入れることができる。

BOX / 銃弾 / ドル袋 / 金塊 / 空飛ぶ男 / ゴキ / 極楽鳥

↑これを撃つといろいろ出る

↑ライフ値が50ポイント増える

↑この2つは空から降ってくる。撃てば撃つほど点が入る

↑この3つは撃つと1度だけ点数が入る。ドル袋や金塊とまちがえて連射しないように

©TOSHIBA-EMI/I. S. I.

9月中旬発売予定

FAN·NEWS

激走ニャンクル

ファミクル一家がレーシングゲームに挑戦

パナソフトセンター
☎03-475-4721

媒体	3.5 2DD ♪
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	未定

NYANCLE RACING ©1988 BIT² MATSUSHITA

カワイイグラフィックでレーシング

ファミクル・パロディックで活躍したファミリーが、再びゲームに登場する。今回はゲーム好きの一家がレーシングゲームに挑戦するんだよ。タイトルは「激走ニャンクル」だけど、ニャンクルだけじゃなくて、家族全員がそれぞれの個性を生かして出場するんだ。個性というのは持っている機体の性能のことだよ。

ゲームをたちあげるとキレイな海岸にニャンクルの愛機がとまっているタイトル画面(上の写真ね)に続いて、ファミクル一家がレースに参加することになったいきさつをデモる。ここでファミクル一家の住んでる家が公開される。なんとカメ型の家だったのだ。びっくり！

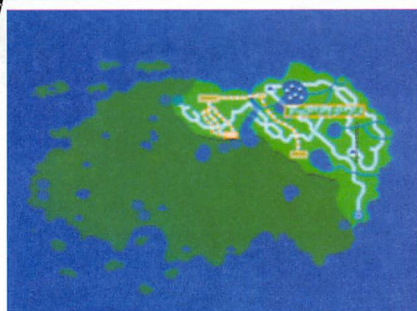
ステージが3つで1つのワールド、全部で4ワールドなのでステージ数は12だ。そのステージは右のマップの約2倍長さ。

これは1－2面のスタート地点から入るまで。レースはもちろんジャマしてくる敵の車との競争。どれだけ少ない時間でクリアできるかの勝負だ。

でたー！　これがファミクル一家が生活するカメ型ハウス

予選を通ったニャンクルが戻ってきたところなんだってさ

そんなわけでパピクル(パパ)も機体の整備に大忙しなのさ

舗装されている道路と橋の部分いちばんスピードが出るのだ。道路や橋が途切れているところはジャンプ台を利用してスピードが落ちないようにしよう。工事中のカンバン付きの穴もジャンプしてよけることを練習しよう。

大陸の右上のワールドからレースは始まる。そこを走破するとつぎは左上の海岸線に行く

カワイイ幼稚園児が道路を横断するのでこれもよける

ジャンプ台を利用して障害物をよけるのが基本攻略法

ステージをクリアすると家族が「わたしにタッチして」と手をふっているのだ

ワールドをクリアすると、レースの途中のランク発表がある

家族全員レースに参加するみたい

レースはファミクル一家の住んでいる大陸を縦断するという大がかりなもの。だから背景もバラエティにとんだ風景が展開する。最初のほうは街なかのふんいきだけど、面が進むにつれて、海、山、森、砂漠など田舎風になってくる。1ステージごとに家族の誰かとタッチ交代するシステムになっているので、家族の特徴とマップの特徴を考えあわせて、人選しよう。ワールドをクリアするたびにレース途中のランクが発表されるよ。

敵を追い抜くとボーナスキャラのキャンディーが出るので、なるべくたくさん取ろう。それがあると機体を修理してもらえるのだ。修理せずに、ダメージを5回受けるとゲームオーバーになってしまうのでご用心。

©パナソフトセンター／BIT²
※画面は開発中のものです。

SFチックな設定の1人対1人で戦うサッカーゲーム

ballblazer
ボールブレイザー

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	6,800円

西暦3097年 プレイヤーはロトフィルに乗りこむ

はるか未来、この1対1のサッカーゲームに宇宙中のあらゆる人類の視線がそそがれている。グラウンドのプレイヤーは、小型宇宙艇ロトフィルに乗りこみ、シートベルトを付け、試合開始を待っている。

写真の上の段がプレイヤーの乗るロトフィルから見える風景で、下の段が敵のもの(敵はふつうコンピュータで強さは9段階ある。また、2人プレイも可能)。画面中央は試合時間で、その左右は得点が表示されるエリアだ。

↑画面中央の試合時間は1～9分に設定できる

縦275メートル×横105メートルの無重力競技場

平らな地面のようにも見えるグラウンドには、1辺5メートルの正方形のタイルが、チェッカーフラグのように並べられており、目に見えない電子境界線でプラスモーブ(ボール)やロトフィルが飛び出ないようになっている。そしてグラウンドは直径800メートルくらいの、ものすごく小さな惑星の一部に作られているため、下の写真の状況をグラウンド上空から見ると、右イラストのようになるのだ(このため、プラスモーブや敵のロトフィルは80メートル以内にいるときにしか見えない)。

ゴールはグラウンド両端にあり、ゴールの幅は、はじめ12.5メートルで、ゴールされるごとに狭くなるように作られている。そして、ゴール全体はブラスト・イン(プラスモーブがグラウンドへ投げ入れられる)された方向に毎秒5メートルずつ動くのだ。

↑プレイヤーがプラスモーブを取り、それを敵が追っている

105m 275m

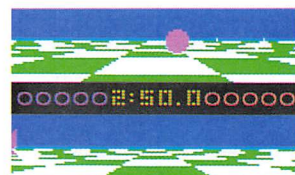
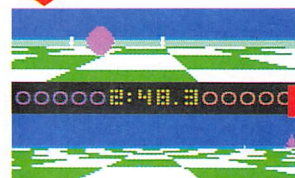
←ロトフィルは高さ2メートル、重さ330キロ。プラスモーブは直径5～6メートル(ランダムに変わる)で重さ1トン、はじめは黄色だが、ロトフィルに確保されているときはロトフィルの色になる

↑ゴールビームの間隔はどんどん狭くなる!

プラスモーブを取って ゴールに突進、シュート!

プラスモーブがブラスト・インされると、ロトフィルは自動的にプラスモーブのある方向に向く、そしてプラスモーブを取る(ドリブルのような状態なので確保しているといった感じ)と、今度はゴールのほうを向くように自動制御される。

シュートが決まると、得点表示エリアに⬆が点灯する。

試合は、10点を一方的に取ればコールド勝ち、それ以外では試合時間が終わったときの得点で勝敗が決まる。同点のときは先に1点でも取ったほうが勝ちのサドンデスプレイに突入する。

↑プラスモーブは取ったロトフィルの色に変わる

↑しばらくドリブルすると、ゴールビームの先端が見えてきた……

↑シュート! ゴールが決まるとロトフィルの色のフラッシュが点滅する

TM&©1987 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ACTIVISION INC. AUTHORISED USER

発売中

アクロバット飛行がムズイ、フライトシミュレーション

FAN·NEWS

AcroJet™ アクロ ジェット

THE ADVANCED FLIGHT SIMULATOR

システムソフト
☎092-714-6236

媒 体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	／
価 格	5,800円

軽ジェット機のアクロバット競技会だ

このゲームは、実在する軽ジェット飛行機『BD−5J』(アクロジェット)を操作して、アクロバット飛行が誰にでも楽しめるフライトシミュレーションなのだ。

ゲームは、架空のアクロバット競技会を行い、10種目の競技で得点を競って楽しむというもの。プレイしてみると、3D画面がスムーズにスクロールし、コックピット画面には、速度や高度のほかにエンジンの状態や風などの気象状況がリアルタイムに表示され、かなり精密に作られたシミュレーターなのがわかる。競技も、4つのパイロンのまわりを回るだけのごく単純なエア・レースから、宙返りや旋回をくりかえして離着陸するという複雑で難しいものまで、じつに凝っていて、キミを本当のパイロットのような気分にしてくれること受けあいだ。

⇧風の状態や飛行機の性能を選べるモード。レベルが上がるほど得点も高い

実際に競技会に出場してみよう

PYRON(パイロン) RACE(レース)の場合〈難易度1.0〉

まず、10種目ある競技のうちもっともかんたんな『PYRON(パイロン) RACE(レース)』に挑戦してみた。競技方法は右図のように4すみに立っているパイロン(ポールのような障害物)の外側を1周して無事に着陸するという具合。途中、操縦ミスでバランスをくずすなど、数々のアクシデントがつきまとってきたが、計器を見て判断し本物の飛行機さながらのテクニックで危機を脱して着陸。得点はまあまあというところ。4人まで名前が登録でき同じレースを順番に遊べるので、みんなでタイムや得点を競うのもおもしろい。

⇨ときにはこんなことも。もはや墜落

⇧バランスを崩した。キミの腕のみせどころ

⇧上半分は3D表示。下には計器がならぶ

⇧競技後には得点が表示される

⇨画面が青く光ってパイロン通過成功を知らせてくれるのだ

⇧速度を落として慎重に着陸だ。ほんの少しの誤算も死を招く

⇧コックピット画面。計器の針も動いてとてもリアルなのだ

©MICRO PROSE SOFT WARE/システムソフト

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

ゲームはルールを単純にした大貧民である

トランプゲームの「大貧民」※をベースにして美少女スパイスを存分にふりかけてスライスしたら、なんと使うカードが11種類の4枚ずつになって、驚くべきことにカードの絵が11人の美少女になったりするわけだ。

美少女カードじゃババ抜きなんてできない相談で、もちろん「大貧民」のようなゲームになる。ただし、このカードはふつうのそれと同じには使えない。だってマークがないんだもの。そういうわけで、数字をつなげて場に出すのは不可。同じ子のカードをまとめて出すか、1人で出すかの2つに1つなのだ。

コンピュータの操作する4人を相手に戦って、自分の階級が上がると、そのステージのクィーンの服装が軽くなっていくというカラクリ。ステージクイーンの衣装をすべてクリアするとつぎのステージへと進む。

彼女がはじめのステージクイーンさやかちゃん。全部で6人います

各人の手持ちカードの残り枚数。プレイヤーは「お嬢様くらぶ」

階級順に並ぶ。上から大富豪、富豪、平民、貧民、大貧民だね

場。自分の番のときはここに出ているカードより強いのを出す

プレイヤーの手持ちのカード。強い順に並ぶ！

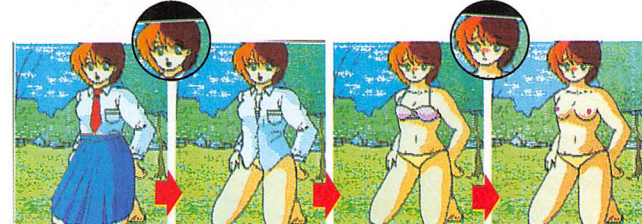
なごり惜しくも勝つためにカードを出す！

いつもの44枚のカードにステージクイーンのカード（最強）を1枚加えた45枚のカードをシャッフルして、5人に9枚ずつ配る。「大貧民」と同じカード交換をしたあと、大貧民から順番に戦略を考えながら場にカードを出していく。

美少女カードとの別れはつらく切ないが、クイーンを脱がせるためにはしかたない。サヨナラだけが人生だ。

場に出ているのは9番りょうこちゃん。7番あやちゃんを出そう

あらあら、あやちゃんの上に何も出ない。1番ゆきちゃんを出して

8番あゆみちゃんの2枚組みを出して5番かおりちゃんで上がりだ

クイーンの衣装は薄くなってゆく……はじらいの表情がらぶりぃ♡

美少女カードは数字じゃなく名前で呼ぼう

やっぱりウリは美少女カード。「1番を出して」なんていわないで、「ここはゆきちゃんで勝負」とか呼びたくなるのだ。

2番のまなみちゃんは、キュートな妹みたいな子。9番のりょうこさんは知的なお姉さまタイプ。5番のかおりちゃんは、いま流行のボディコン・ワンレンの女子大生みたいだ。デモを見てるとみんなの血液型や趣味なんかの設定までできてるんだから、思わず相性診断したくなったりして。

とはいえ、勝負の世界は非情なのだ。クイーンのためにはみんな出してしまわないとならない。でも、さびしくなんてないもん。きっとまた逢えるものね。

ステージクイーンはいずれ劣らぬ美女ばかり

1 ゆき　2 まなみ　3 ゆうこ　4 ひろこ　5 かおり　6 えみ　7 あや　8 あゆみ　9 りょうこ　10 ちか　11 みどり

カードになっちゃった美少女たちに集まってもらいました。ん一、場に出したりしないで持っていたい！

大きなパネルに入れて飾っておきましょう！

©テクノポリスソフト

※「大貧民」というカードゲームは、「大富豪」とか「階級闘争」とも呼ばれている。ここでは編集部まわりでいちばんよく使われている「大貧民」を採用した。ちなみに、『お嬢様くらぶ』の広告では「大富豪」という呼び方を採用している。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

とうとうT&Eソフトの期待のゲーム『サイオブレード』が登場。アニメ処理を多用したSFアドベンチャーをじっくり楽しめそう。そのほか『めぞん一刻　完結篇』や『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』、『ウイングマン・スペシャル』などなどビッグタイトルのゲームがめじろおし。この秋のMSXゲーム界は期待でいっぱい、胸いっぱいなのだ!!

※画面はすべて開発中のものです。

サイオブレード

媒体	♪ 2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

■T&Eソフト■☎052-773-7770■9月発売予定

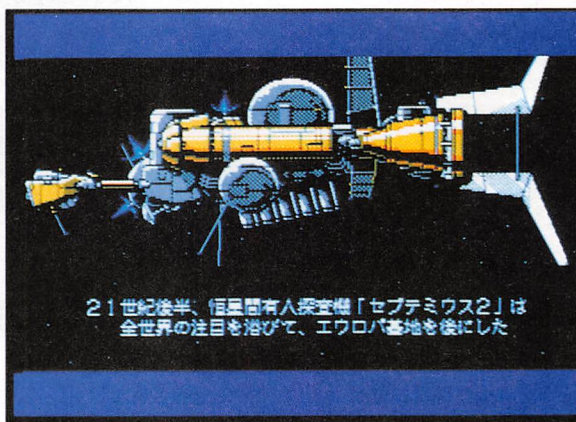
アニメ処理をふんだんに使った、話題のSFアドベンチャー!!

21世紀後半、1組の夫婦がクルーとして乗船した、恒星間有人探査機「セプテミウス2」が太陽系から飛び立った。太陽系外の星に人類史上初めて降り立ったのち、無事帰路についたのだが、その途中で異変が……！

コールドスリープ中の2人を乗せたまま制御不能になり、予定航路をそれはじめたのだ。一方9名のクルーを乗せて救助に向かう救助艇「キャサワリー」。だが、セプテミウス2にドッキング後、救助のクルーたちがつぎつぎに殺されていく。そして、セプテミウス2のコンピュータ「ラクーン」が不気味に告げる。「カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」。

というわけで、キミは事件解決に奔走する地上部員ヒューイと、船内で必死に修復を試みるキースの1人2役をこなし、太陽系の平和を守らなければならないのだ。

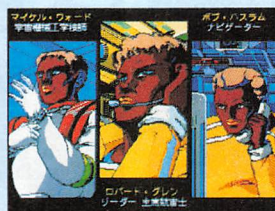
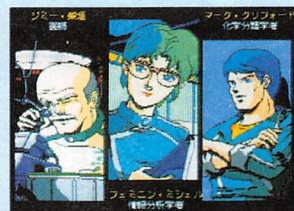
ゲームは、地上とセプテミウス2との2元中継で進めるSFアドベンチャー。マウスやジョイスティックに対応していて操作はラクチン。通常のアニメ処理のほか、ズームなどにもその処理が使われているのでまるで映画を見ている感じかな。さらに、FMパックに対応しているから、BGMは内蔵PSGではもちろんのこと、FM音源でさらに最高の気分。曲はクラシックをもとにアレンジしてある。

とにかく、まるで映画のように楽しめそうなゲームだ。

恒星間有人探査機セプテミウス2。ここで異変が起きる。ちょっと予想がつかない殺人事件

人物の動きをアニメ処理してる

地上と船内の2元中継なのだ

サイオブレードの登場人物

主要な登場人物たち。左が主人公のキース（セプテミウス2に救助に向かう）とヒューイ（地上で活躍）。そして、コンピュータ技師のソフィアと光電子工学博士のブルーノ。いずれもオープニングの画面。それぞれアニメ処理されている

黒人の3人。髪型で見わけよう

人類の危機に多くの学者も登場

●T&Eソフトの『ATTACK'88inSUZUKA』のイベントについて／8月20日（土）に鈴鹿サーキットで開かれるイベントでは、上記の『サイオブレード』が実際に見られるかも。そして、ここでつぎの新作発表もするというハナシを聞いちゃった（どうして鈴鹿じゃなきゃいけないのかな）。のぞきにくるだけでもソンはないと思うよ。それに、Mファンもレースに参加するしね。それでは当日が晴れでありますように！

©T&Eソフト

めぞん一刻 完結篇～さよなら、そして～

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■9月下旬発売予定

媒体	(ディスク)(3.5")
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー

ついに響子さんと五代くんの♥(ハッピー)エンド!

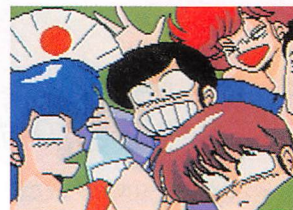
前作『めぞん一刻～思い出のフォトグラフ』の完結篇にあたる。『思い出～』では一刻館の管理人の響子さんの大事にしている秘密の写真を探すという部分が、ストーリーになっていたが、今回ははっきりしない響子さんと一刻館の下宿人の五代くんの恋を実らせる、というのが主旨。例によって、ちょっとふつうじゃない登場人物たちが宴会ばかりやりたがる。おまけに三角関係、誤解、やきもち、行き違い、よこやり、と事態はなかなか進展しない。この不条理なところがこのゲームの特徴なのだけど、どこかしみじみとした印象を受けるから不思議。

今回は前作にも増して、全体的に楽しいAVGになっているようすだ。やっぱりテーマがハッピーだからなのかな。

ところで、このゲームのパッケージの中にはいろんなオマケが入っている。マニュアルはふたりの結婚式の招待状(これがかなり豪華)のようになっているし、いろいろもりだくさんのゲームなのだ。

⇧キャバレーでバイトしている五代。給料で人形をプレゼント

⇧「あたし……あなたに会えてほんとうによかった」♡

⇧五代のばあちゃんはすっごい世話好きだから……

⇧なんで宴会ばかりやっているのでしょ。これじゃ、たいへん

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

■ゲームアーツ■☎03-984-1136■10月中旬発売予定

媒体	(ディスク)(3.5")
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	未定
ジャンル	麻雀

媒体	(ディスク)(3.5")
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	麻雀

注意：MSX1版とMSX2版は同じROMに収納されてます。下の写真はMSX2版。

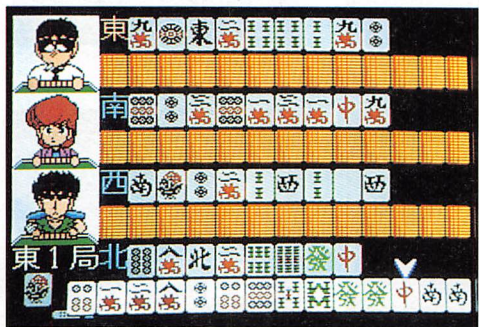
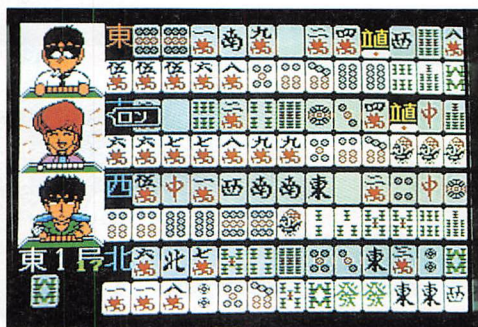
人気麻雀マンガからの完全移植ついに完成!

片山まさゆき氏の同名マンガをそのままそっくり移植。登場人物のキャラクタもそのままのハチャメチャな麻雀が特徴だ。

タコ麻雀をするオクトパシーふみとタコ宮内、静かにくら～く打つ中島ハコ、明るいB型のミエちゃん、などなど。総勢で12名登場する。その中から対戦相手の3名を選んでプレイ。

さて、このゲームには6つのルール設定がある。①フリー対戦か勝ち抜き対戦②指導者の有無③ドボンの有無④一発賞の有無⑤ウマの有無⑥ツキの有無。これをすべてを決めてからスタートだ。

以上の設定の仕方によって、このゲームらしい自己中心的なプレイができるわけだ。逆に、ごくノーマルな方法もできるわけなんだけど……。

さて、半荘(はんちゃん)が終了すると全員の点数計算をして、順位が表示される。そして希望があれば、タコ度判定を受けることができる。フハネを勘定できないタコ5級から、チョンボをする1級、タコのオールマイティ特級まで6段階が設定されている。まあ、ヘタクソ度といったようなもの。もちろんタコ特級はどうしようもないヤツのこと。ひたすらマンガの中に入りこんでプレイするのが楽しそう。

⇧マンガでおなじみのヘンなキャラクタたちと打つ!

⇧みんなの思いこみが顔に出て、なかなか楽しい

⇧こんな相手とやっていると、つい自分もタコってしまいそう!

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ・マイクロキャビン
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン・ゲームアーツ

ウイングマン・スペシャル
～さらば夢戦士～

■エニックス■☎03-366-4345■発売日未定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	アドベンチャー

遊びごころが楽しいウイングマン第3弾

いたるところに遊びごころをしのばせているウイングマン・シリーズの3作目がついに登場。前作のアニメのセル画っぽい感じから、おとなっぽい影をつけたリアルなグラフィックに仕上がっている。

さて、ストーリーのほうは、前作で倒した悪の帝王がいなくなったあと、突然新しい侵略者が現れて、またまたポドリムスが占領されてしまった。そのころウイングマンの健太や美紅ちゃんたちは、何も知らずに海でヒーローアクション部の合宿中。新しい帝王が今度も彼らの身近な人間を買収して殺し屋として送ってきているというのに。

前作同様、コマンド入力に便利ないろいろなモードが設定されているようだ。

歌手のくるみちゃんは前作ではコーヒーブレイクの担当でした

北倉先生。ほんとは悪の手先なんじゃないかな～？

海をバックに立つ美人は、あこがれの松岡先生なのだ

はんごうを持つ彼女は健太の恋人、美紅ちゃん

かわいいけど、なんだか怖い目つきをしてる

アークス

■ウルフチーム■☎03-269-8650■8月下旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

ある青年の思いをRPGでつづると……

18才の青年ジェダ。幼いときに母を亡くし、いま父をも失ってしまった。ジェダの疑問は、父がかつて騎士を職業としていたのに、なぜそれを捨ててきこりになったのかということだ。

自分も騎士になれば、父の気持ちも理解できるに違いないと考えた彼は旅に出ることにした。

しかし、このアルカサスの国にはかつてない大異変の波が押し寄せてきていた。それは大昔にあわれな人間たちが、途方もない「力」を求めたために、精霊たちがこの地を見捨てていったことと関係があるのか。そんなとき、平和の番人である黄金の竜が「太陽がその光を失うとき、最後の審判がくだる」と国王に告げた。さて、その審判とは何を意味することなのか。

というのが物語の始めの部分だ。この後、冒険に出たジェダが仲間を5人そろえて、谷、荒野、氷河などを旅していく。このあたりはふつうのRPGっぽいけど、大きく違うのは経験値の考え方だ。モンスターを倒せば、経験値が増え、お金もついでにもらっちゃう、というのではなく、1度倒したモンスターと同じタイプのヤツに会うと、今度は1回倒した経験があるからまえより倒しやすくなるというふうになっている。

ひとり旅立つ青年ジェダ。すなおで正直で、たくましい、という騎士の条件をそなえている

村のよろず屋では、まず買い物。地図とランプぐらいは買っても損はなさそう！

ダンジョンでは、やっぱり敵と闘う。このほかに風の谷、荒野、氷河、ドラゴンの谷へも行く

©エニックス／集英社／桂正和
©ウルフチーム

アルギースの翼

■工画堂スタジオ■☎03-353-7724■9月上旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

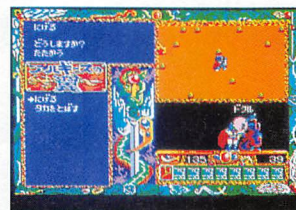
両親を妖獣に殺された王子の冒険!

舞台は地球から離れた宇宙のかなたの第5銀河星団のα星。そこにアルギースという名の王国があった。その国では大昔から生息している妖獣を、ずっと遠くの山中に押しこめて、平穏に暮らしていた。ところがどうしたことか、突然のように妖獣たちが姿を見せるようになり、ついに王と王女を襲って、その命を奪ってしまった。あとに残ったのは23代目の王子だけ。すなわちこのゲームの主人公だ。王族の血を引く彼こそが、勇者として妖獣に立ちむかえるのである。彼は旅の支度を始めた。

と、始まるゲームなんだけど、ここでアルギースの歴史にふれておこう。そもそもこの国の人たちは、天空界に暮らしていた。ある日地上にも住むようになり、そのころから天空と地上を治めるべく世継ぎには双子が生まれるようになった。それから時が過ぎ、やがて地上界のみに暮らすようになったために天空界の扉を閉ざし、いつしか双子の世継ぎも生まれなくなった。だが、異変の起きるときにまた双子が生まれるという……。

というように、歴史を見ると謎が深まるばかり。旅の途中には古代文字で書かれたメッセージがいくつも登場するらしく、パッケージの中に収められた「翼龍の書」が解読の書となっている。謎を解いていくのがメインのRPGだ。

基本画面。左上がメッセージ、左下がコマンド表示

右上が移動マップ、右下が戦闘場面と自分と敵のHP

ドクルという名の妖獣がついに出現。生物兵器なのだそうだ

三つ目がとおる

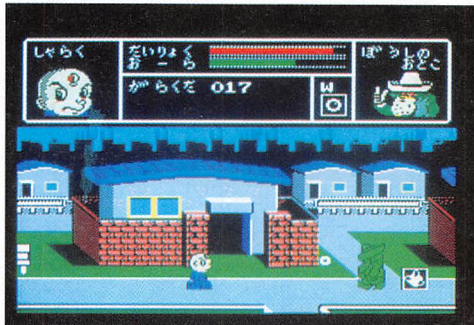
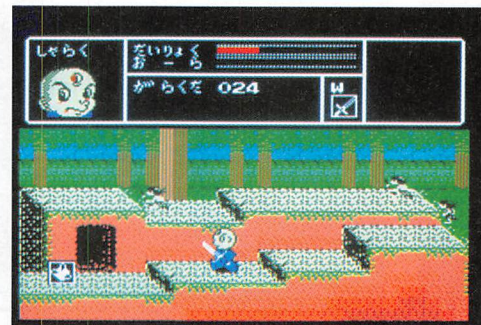
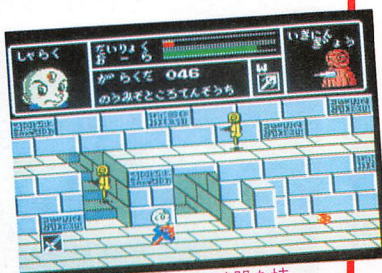
■ナツメ■☎03-207-7500■12月発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	未定
ジャンル	アクション

ごぞんじ三つ目の謎ときアクション!

手塚治虫原作の人気マンガ『三つ目がとおる』が原作のアクションゲーム。マンガのストーリーをそっくり移植しているので、ゲームに入りやすい。アクションとステージクリアに必要な謎解きの要素も加わって、ちょっと変わった感じだ。

ストーリーは、主人公の三つ目こと写楽の元気がないのはなぜ……? というところから始まる。写楽は目が3つの三つ目族の生き残り。第3の目はいつもバンソウコウで隠されている。変わりものの彼だけど、すてきな理解者がいる。ガールフレンドの和登さんだ。その彼女が「旅行に出る」と書きおきしたまま、帰ってこない。心配になって、写楽は真相を求めて街に出てみることにした。

そしてステージ1が街。その後には6ステージとボーナス・ステージがつづいて、全部で8ステージだ。ステージをクリアしつつ、真相に近づいていくと、じつは和登さんがヘンな外人に連れ去られていたことがわかる。アクションゲームでありながら、ちょこちょこといろんな人から情報を集めるっていうのが基本なのだ。そうこうして、彼はアリゾナまでいき、イースター島へ。ここで、突然びわ湖に舞台を移して、ついに悪魔王と闘うことになるのだが……。ここから先は謎解きゲームである以上書くわけにはいかないのだ。ゆるして!

まん中の「おーら」というのは経験値みたいなもの

右上になにも表示されないのは敵じゃないからなのだ

写楽は、いくつかの武器を持つことができる。赤いシミみたいなのがその1つだ

©工画堂スタジオ
©手塚プロダクション／NATSUME

GCARD ジーカード

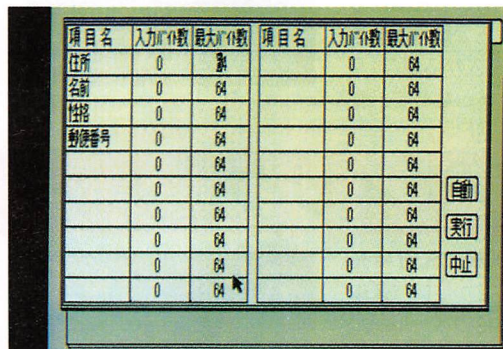
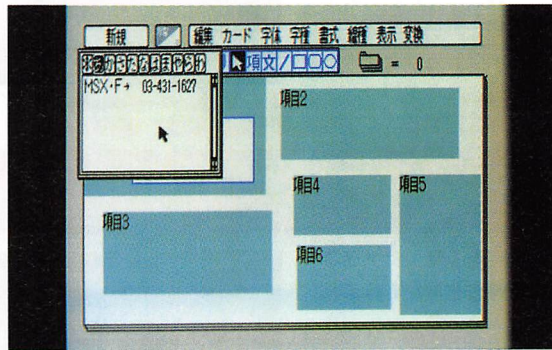
媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予　価	10,000円
ジャンル	データベース

■ハル研究所■☎03-252-5561■10月1日発売予定

HALNOTE(ハルノート)と合わせてデータベース

今月号92～94ページで紹介している『直子の代筆』と同じように、ハル研の『HALNOTE』がないと使えない。『HAL～』と合わせると2万9800円＋1万円で約4万円もする。ちょっと高いかなって気もするけど、ワープロとか図形作成とかいろいろ使えるからしかたないか。あるパソコンのソフトなんて平気で10万円以上もするのだから、この値段は割安だ。

さて、この『GCARD』はいわゆるカード式のデータベース用のソフト。図書館などでやっている本の整理と同じように、1枚のカードに個々のデータを記録して、カードごとに整理して管理する。そうすると、ある条件を満たしたものだけ、あるいはある2つの条件を満たしたもののみを表にするとかいろいろできる。身近なのはクラスやクラブの友だちの住所録。あとレコードの整理にもいい。

1枚のカードには20個の項目をたてられる。1項目について130字ほどのデータを入れることができて、カードは1000枚まで作れる。途中でカードの設計変更もカンタンにできるという。

⬅ふつうのデータベースは、なんといってもお店の顧客管理に使うことが多いのだ。でも、これはもっと身近で使えそう

⬅画面の上や横にお絵描きソフトでよく使うアイコンの表示がある。マウスで使いやすいようにできているのだ

ソープランドストーリー

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

■ハード■☎03-837-1893
■9月15日発売予定

H(エッチ)でかつ真剣なSLG的RPG

基本的にはHなゲームなのだが、ただのソレでない。なんとまじめな経営シミュレーションでもあるのだ。

主人公はまずソープランドを作るために資金をかせぐ(ナンパしてお金をせびる)。そしてパトロンを見つけ、店を持つ。

店を持ったら、つぎは経営。女の子を町でスカウトして教育して業務を割り当てる。あんまり働かせると体力が低下して売上げが落ちるようなので、ちゃんと休みもあげる。それでも、ムリにお金をかせごうとすると、こういうときにかぎって警察の手入れがあったりする。う～ん、世の中ってやっぱりおいしいハナシばかりじゃないのね。

そうはいっても、きびしくつらいことばかりではない。下の写真ではわからないだろうけど、ちゃんとHなシーンも出てくる。

⬆こうやって町の中をウロウロして、女の子を見つけてはくどくのだ。うわさによると看護婦さんもいるとか。どこかな～

⬆この子がみほちゃん。どう、かわいいでしょ。十字軍の手下に撮ってもらった写真。きっと好みなんだね～！

華三眩 はなさんげん

麻雀をする女の子はかわいいのにキビシイ！

■STUDIOオフサイド■0722-86-8085■10月発売予定

華麗に美しく、しかも優雅に上品に麻雀を。対戦相手は5人の美女。名前は南野洋子、荻野目陽子、斉藤雪、工藤志津香、浅華唯。そのうちのひとりを選ぶ。だが、なかなか顔に似合わず強いらしい。初級、ドラ爆、役満とレベルは3段階。2人麻雀がものたりないという人もいるだろうけど、相手が女の子ならそれもオツなもの。

もちろん……かどうかはいいがたいけど、あなたが強ければHな画面が期待できるのだ♡

名前　工藤志津香
年齢　18才
星座　双子座　血液型　B
プロフィール
猫のように気まぐれだが情にほだされやすい。趣味は料理で、腕前の程は超一流。麻雀も手作り上手。得意手は、ボリュームたっぷりの四暗刻、字一色。

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予　価	6,800円
ジャンル	麻雀

⬆絵がなかなか好感が持てるね。ロリっぽくないのがいい

©ハル研究所
©ハード　©STUDIOオフサイド

MSXの画面がなくても
COMING SOON

発売予定表に新しい情報を入れるたびに、ゲームの名前だけじゃきっとどんなゲームかわかりにくい。そう思って、あえてMSXの画面じゃないけれど掲載してみた。意見待ってます！

琥珀色の遺言（リバーヒルソフト）

<10月発売予定／98版で先行発売予定>60年前の日本が舞台のミステリーAVG。夕日をあびて琥珀色に輝く西洋館。その中庭に屋敷の当主影谷氏の死体が発見される。探偵藤堂竜之介は遺言として残されたタロットカードをもとに推理する。

↑アールヌーボーの装飾が美しくも怪しい琥珀館。画面は98版

天地を喰らう（ウインキーソフト）

<発売日未定／88版で先行発売中>本宮ひろ志原作、「週刊少年ジャンプ」に連載していたマンガのゲーム化。舞台は中国、時は漢の末期。主人公劉備とほかに4人の武将（56人から選ぶ）が1つのパーティーとなって、魔物と戦っていくRPG。

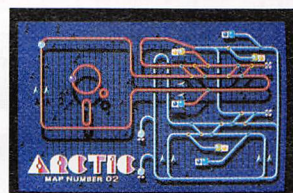
↑中国が舞台のRPG。マンガの味がよく出てる。画面は88版

テラクレスタ（日本物産）

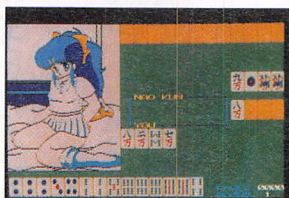
<10月上旬発売予定／ファミコン版で先行発売中>かなりまえゲーセンで人気のあった、たてスクロールタイプのシューティング。戦闘機を操って、最大4機までの味方と空中フォーメーションを組んだり、合体したりと、わりとハデなゲームだ。

↑ズバババババババッ、のシューティング。画面はファミコン

アークティック（アートディンク）

<年末発売／98版で先行発売中>楽しくもむずかしいパズルゲーム。青と黄色のボールが、レールにそってコロコロころがり出したのを元に戻すだけのゲーム。レールの途中には加速があったり、しかけもいろいろ。全部で34面。頭を使う。

↑ただのボールなのに悔しかったり、うれしかったり。画面は98版

まじゃべんちゃー（徳間書店）

<9月発売予定／88、98、X1で先行発売中>家族麻雀で始めて、勝ち抜いていけば、街の麻雀荘へとレベルアップ。対戦は2人。もちろんかわいい女の子もいる。ただし、この子とは対戦しない。でも、Hは期待できる、という構造のソフトなのだ。

↑麻雀も楽しいけど、ほかにもいろいろとね。画面は98版

孔雀王（ポニーキャニオン）

<9月21日発売予定／ファミコン版と同時発売予定>人気マンガをAVGにしたものだ。主人公の孔雀は魔物を退治する退魔師だ。ある日比叡山が壊滅し、魔物が出現し多くの怪現象が起こった。壊滅の真相を探るために孔雀は術を使い活躍する。

↑日本風サイコパワーがテーマってのもいいね。画面はファミコン

突然のフォロー
テスタメント

5月号のNEWSで紹介した『テスタメント』が、ついに発売。88版で見せたフルカラーによる超高速迷路探索型シューティングモード全10面に、各面の出口を守る新ボスキャラの戦闘モードがMSX2版にのみ追加された。これが全部で10パターン／5つの武器のうちもっとも適した装備と、ヒット&アウェイというシューティングの秘技できりぬけるのだ／　ほかにも多数のミドルキャラがキミの進路に待ちかまえてる。（執筆・バショウハウス加藤氏）2DD2枚、6,800円で8月20日発売予定。

↑発売予定をすこしのばして、88版をバージョンアップ。ひつぎの中から敵キャラか!?

↓こいつが、各面を守る注目の新ボスキャラだ。火を吹く、弾も出す、と攻撃も多彩／　ここもバージョンアップしたところだ

©リバーヒルソフト／ウインキーソフト・本宮ひろ志・本宮企画・集英社／日本物産／アートディンク／徳間書店／荻野真・集英社・ポニーキャニオン・創映新社
©バショウハウス

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークはMSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	8日	★クリムゾン(R)/スキャップトラスト/7,200円
	9日	★ファンタジー(D)/ボーステック/9,800円
	10日	★丁半勝負(D)/オメガシステム/6,800円
	上旬	★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	20日	★テスタメント(D)/バショウハウス/6,800円
	20日	★ハイデッガー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	20日	★ダ・ビンチ(D)/ポプコムソフト/7,300円
	26日	★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	27日	★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	27日	王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	28日	★クリムゾン(D)/スキャップトラスト/6,800円
	下旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
	下旬	★リトルバンパイアー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬	★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬	★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	下旬	★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円
9月	8日	MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/390円
	10日	★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円
	上旬	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	上旬	シンセサウルス(R)/BIT²/6,800円
	上旬	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	15日	★ソープランドストーリー(D)/ハード/7,800円
	中旬	★ザ・リターン・オブ・イシター(R)/ナムコ/6,800円
	中旬	★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
	21日	★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	下旬	★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円
	下旬	★マイト&マジック(D)/スタークラフト/9,800円
	下旬	★クインプル(R)/BIT²/5,800円
	下旬	★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイトソフト/6,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	?	R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
	?	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
	?	★ガリバー(D)/コンピュータブレイン/6,800円
	?	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/7,800円
	?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
10月	1日	★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	8日	MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/360円
	8日	★ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円
	上旬	ゲーム十字軍増刊(仮称)(本)/徳間書店/880円
	上旬	★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	中旬	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定(❢)
	21日	★アウトラン(R)/ポニーキャニオン/6,800円

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	下旬	★暗黒神話(D)/東京書籍/価格未定
	?	★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	?	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	?	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
発売日未定		★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★スナッチャー(D)/コナミ/9,800円
		★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
		★気まぐれオレンジロード(R)/マイクロキャビン/価格未定
		★ウイングマン・スペシャル(D)/エニックス/価格未定
		★抜忍伝説Ⅱ(D)/ブレイングレイ/価格未定
		★スターダスト ハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
		★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
		★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
		★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定
		★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
		★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
		★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
		★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定
		★秘録 首斬り館(D)/BIT²/価格未定
		★死霊戦線Ⅱ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
		★中華大仙(D)/ホット・ビイ/価格未定
		★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
		サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
		★少女遊戯(D)/グレイトソフト/6,800円
		★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★マイト&マジック(R)/スタークラフト/9,800円
		★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/価格未定
		★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
		★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
		★雑学オリンピックPARTⅡ(仮称)/ハード/6,800円
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定
		★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
		★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
		★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
		★名監督(D)/JDS/価格未定
		★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
		★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
		三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
		★ゼビウス(仮称)(媒体未定)/ナムコ/価格未定

この情報は7月27日現在のものです。

❢『ぎゅわんぶらぁ〜』はMSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

激ペナ選手たちのモデルは、『パロディウス』のプログラマ

パブロフの犬は、コナミのゲーム音楽を聞いただけでヨダレを流すという。ことMSXにかぎっていえば、量といい質といい、コナミと肩をならべられるソフトハウスはいまだない。今月のクリッパーは、神戸の人工島・ポートアイランドに建つ本社ビルを訪ねて、『激ペナ』など数々のコナミ印ソフトを生み出した開発リーダーに会った。

FAN CLIP

激ペナ

福武　茂
(コナミ開発部PC統括マネージャー)

ふくたけしげる　1959年、兵庫県生まれ。摂南大学工学部卒業。「電子応用機器の販売」という募集広告を見てコナミへ。趣味を生かしてサウンド部門に入り、現在もサウンドリーダー兼任。

ポートライナーが走るコナミ本社ビル付近

輝くように静かな、ビル1階のロビー

これまでいろいろな野球ゲームが出ていますから、それに何をプラスアルファしていこうかと、いろいろ考えました。そのプラスアルファのひとつがエディット機能ですね。ジャンルによってむずかしいこともありますが、できるかぎり、ずっと遊べるソフトにしたいというのが基本にあるんです。

ほかにも、乱闘シーンを入れようとか、いろんなアイデアがあったんですが、容量の問題で断念しました。

投手の顔はパロディウス担当者

じつは、激ペナを担当したプログラマはあまり野球に詳しくなかったんです。キャラクタデザインを担当した女性などは、ぜんぜん野球を知らなくて、投手がどんなふうに球を投げるのかもわからない。

そこで、同じ開発部のNというプログラマがルールブック持ってきて「そんなのはルールにない」とかいいながらやってました。Nは『パロディウス』や『エルギーザの封印』のプログラマなので、担当外なんですが、とにかく野球が好きでしてね。熱烈な巨人ファンだし、自分でも会社の野球チームに入っているくらいですから。

投手や打者の動きも、彼がユニフォームを着て「こうやって投げるんだ」と実演して見せて、それをキャラクタデザイナーがスケッチして作ったんです。だから、投手の顔なんかはNによく似ているんですよ。

脱・グラディウスのゲームを

スポーツものはこれからも作っていきたいですね。それから、最近は横スクロールのシューティングはみんなグラディウスみたいになっちゃうので、グラディウスから脱皮した、まったく新しいシューティングも作ってみたいですね。むずかしいですが、うちの強みは、基本的にアクションゲームですから。

コナミ本社ビル内にある開発部(写真右)は、機密がいっぱいなのでコナミの社員でもおいそれとは入れない。特別な磁気カードを入口でかざし(写真上)ロックをはずさないとドアも開かないのだ

激ペナ開発の裏話を淡々と語る福武さん

EDITOR VOICE

夏は投稿の季節だ。Mファンでは、ファンダム、十字軍、ストラテジー、FFBと、読者のクリエイティブな投稿を積極的に受け入れているが、夏になるとその数が急に増えてくる。

とくに、ファンダムは、コンテストの勢いもあって投稿数はいつもの倍近くにふくらみ、ファンダム班はいそがしい。なにしろ、1本1本ロードして、遊んでみなくてはいけないわけで、1時間かけても3、4本しか評価することができない。ときどきすごいのがまじっていて、ひとしきり話題にしていると軽く1時間はたってしまうのだ(来月号には今月の『まものクエスト』に続いて、驚異的におもしろいのが載せられそうだ)。激ペナ大会への投稿もしめ切り近くになって激増し、好きものの十字軍のボスは、データ入力とウォッチモードでのテストプレイを独占している。アンケートはがきの表に書かれているメッセージだって、全部、編集長が読んで、きゃあきゃあ騒いでいる。めったに表に出ないわたしたちにとって、読者からくる郵便は、読者とふれあうことのできる貴重なメディアなのだ。そこから、次の号のアイデアも出るわけで、

次号10月号は夏の成果をつめこんで9月8日発売!

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝高木祐一＋青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ＋南辰真■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1988　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

BASHO HOUSE
Testament
テ ス タ メ ン ト
BASHO HOUSE
ニュータイプシューティングゲーム
テスタメント
8月20日 待望の新発売!!

BASHO HOUSE

「テスタメント」は、MSX2のアドレナリンだ。

凄絶！

1ステージ135画面分の広大なマップにくりひろげられる凄絶なサバイバル戦。主人公ラ・イールを待ち受けるのは、36種のザコキャラと18種のミドルキャラ（こいつらしゃべるのだ）。沈み床、火縄などのトラップには気をつけろっ！

痛快！

主人公ラ・イールの武器は全部で5つ。始めから持ってる一方向のライフル、前3方向のショットガン、前後2方向のマシンガン、連射2方向のバズーカ、それに敵全滅のハンドグレネード。うまく使いわけて群らがる敵をなぎ倒せ！

難関！

ステージをクリアしても、次の面にはいけない。次ステージへのワープゾーンを守護するデカキャラの登場である。こいつが強い！ ここに来るまでに十分なパワーアップをしておくことをおすすめする。こんなのが10種類もいるのだっ！

絶倫！

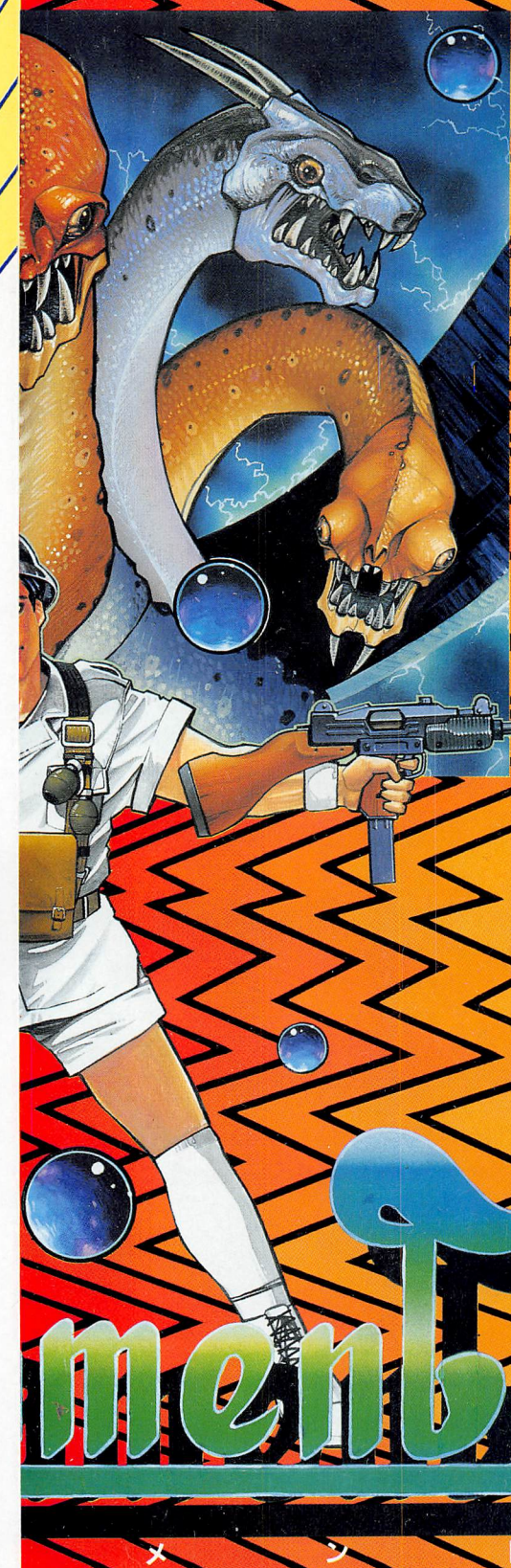
みごと10面をクリアしたら、このペンタドラゴンとの一騎討ち！ とにかく、首が5つもあるのだから、これは超強い！ ハンドグレネードの連射で、体力を弱めてから、決死のなぐり込みなのである。

MSX2専用
2DDディスク 2枚組
（1ドライブ用）
定価6,800円

幻の大陸ディオドラン、ラストラム城によみがえった悪鬼、妖怪のやから。彼らを動かしているのは、2億年の眠りから醒めた、5つの首を持つペンタドラゴンだった。かつてディオドランを地底に沈めた神への復しゅうの戦いが始まったのだ。神は1人の男を選んだ。啓示（テスタメント）を受けたラ・イールは、ラストラム城へ向った。壮絶な戦いが、今始まる！

メ ン ト

BASHO HOUSE
ニュータイプシューティングゲーム テスタメント

BASHO HOUSE 〒106東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル503 TEL03-225-0913
▶通信販売のお知らせ………現金書留にて、上記の住所に6.800円をお送り下さい（送料サービス）

8月20日 待望の新発売!!

☆クイズに答えて、官製ハガキでご応募ください。

クイズ問題

■○にカタカナ（1文字）を入れて、コナミからでるサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ッチャー」

B賞 トランシーバー 5名様
C賞 レーザーガン 2丁セット 10名様

スナッチャーグッズ&10万円を当てよう

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年（職業）をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント！

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日（当日消印有効）

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

大好評発売中!!

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

コナミの 新10倍カートリッジ

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社：03-262-9110
関西地区 大阪：06-334-0399
北海道地区 札幌：011-851-3000
東北地区 青森：0177-22-5731 秋田：0188-24-7000
北陸地区 新潟：025-229-1141
四国地区 愛媛・松山：0899-33-3399
九州地区 福岡-天神：092-715-8200 福岡-大牟田：0944-55-4444 鹿児島-志布志：0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

あなたもゲームデザイナー

GAME EDIT CONTEST
ゲームエディットコンテスト

内容 『一王家の谷一エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

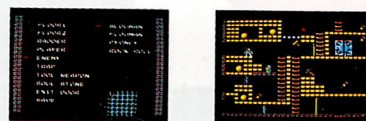
応募方法 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。（封書で郵送してね！）

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期間 昭和63年9月15日➡11月14日

選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、"面白さ"をテーマに選考していただきます。

賞品

入賞者が作ったオリジナルステージ入りのROMカセットを、合計20名様に！

エディット画面作成例

『スナッチャー』発売延期のお知らせ

この夏発売をめざしてきました『スナッチャー』は、現在開発を進行していますが、より一層の内容充実を図るため、発売を延期させていただくことになりました。本当にゴメンナサイ……

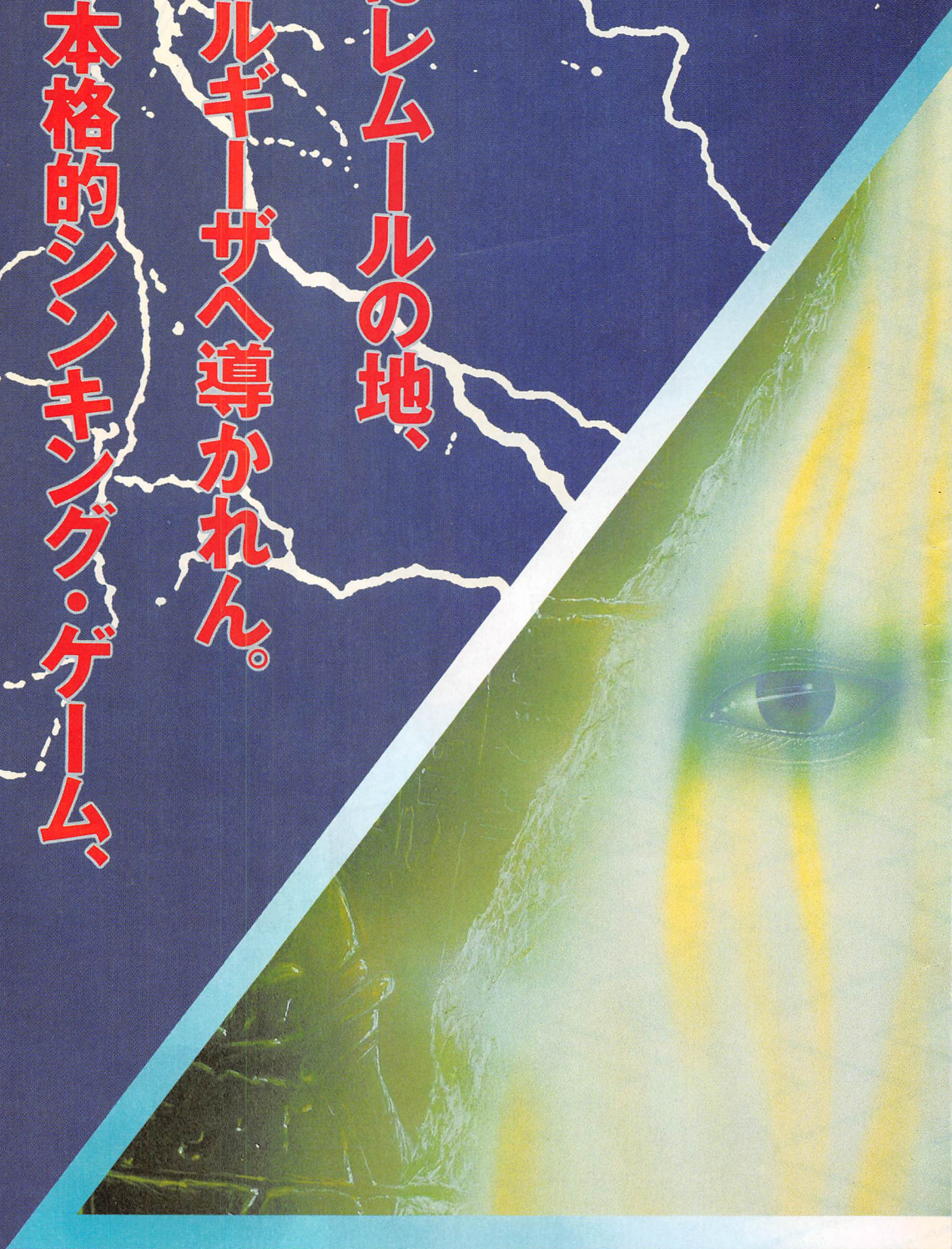
サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER™

11月下旬発売予定

MSX2対応 3.5"2DD（ディスク3枚組）+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円
PC8801(SR以降)対応 5"2D（ディスク5枚組） FM音源ステレオ対応 8,800円

KONAMI

魂はレムールの地、エルギーザへ導かれん。
本格的シンキング・ゲーム、エディット機能付で新登場！

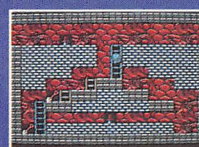
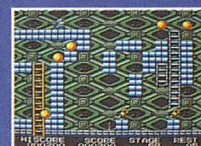
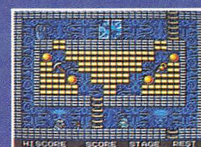
KONAMI
魂はレムールの地、
エルギーザへ導かれん。
本格的シンキング・ゲーム、
エディット機能付で新登場！

PYRAMID'S POWER

地球が、ピラミッドパワーの危機にさらされている!?

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。古代エジプトの王族は惑星レムールからの植民であり、ピラミッドは崩御した王たちの魂を故郷へと瞬間移送する装置だったのだ!
——はたしてビック13世は、エルギーザの扉をひらき、この地球の危機を救えるだろうか!?

MSX 1

MSX 2

王家の谷(おうけのたに)

エルギーザの封印(ふういん)

© KONAMI 1988 TM

MSX 1, MSX 2対応　SCC搭載　1Mビット　各5,800円　8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です。
●画面は、開発中のものです。

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。

Panasoft
FM Pana Amusement Cartridge
SW-M004

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。

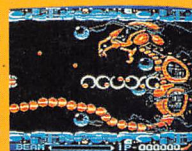
FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

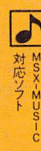
バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。

アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MROM)
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE

サイオブレード(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SOFT
9月発売予定

めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
10月発売予定

殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT

R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
9月発売予定

シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
©BIT²
BM-813
標準価格6,800円
©BIT²
8月発売予定

MSX-MUSIC対応ソフト

S-RAM対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MXF係まで。MSXはアスキーの商標です。

FS-A1FM 標準価格84,800円

FS-A1MK2 標準価格29,800円

A1

松下電器産業株式会社

1988 SEPTEMBER 9月号
昭和63年9月10日発行 第2巻第9号(通巻18号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価 390円